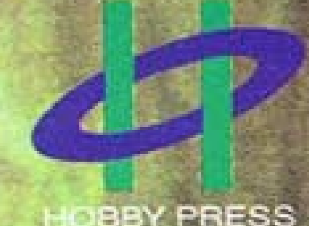
REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO IV Nº28 - 350 PTAS

Nintendo® Acción

PRIMERA REVIEW

DRAGON BALL Z 3







PREVIEWS

UNIRALLY
NBA JAM T.E.
STARGATE
FATAL FURY SPECIAL

True Lies, lo último de Acclaim para 16 bits

SCHWARZENEGGER EN PLAN SALVAJE

Iniciamos la guía para descubrir el Secreto del Mana



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales:
Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Abad,
José Carlos Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición:
Elena Jaramillo, Juan Lurguie
Secretaria de Redacción:
Ana Mª Torremocha
Fotografía:
Pablo Abollado
Colaboradores: Javier Castellote,
Begoña Contento, David García, Carlos de
Frutos, Esther Barral, Sonia Herranz

Directora Comercial:
María C. Perera

Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Rio, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de
los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99
Transporte: BOYACA Tel: 747 88 00

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992



Marzo
1995
350 pts.





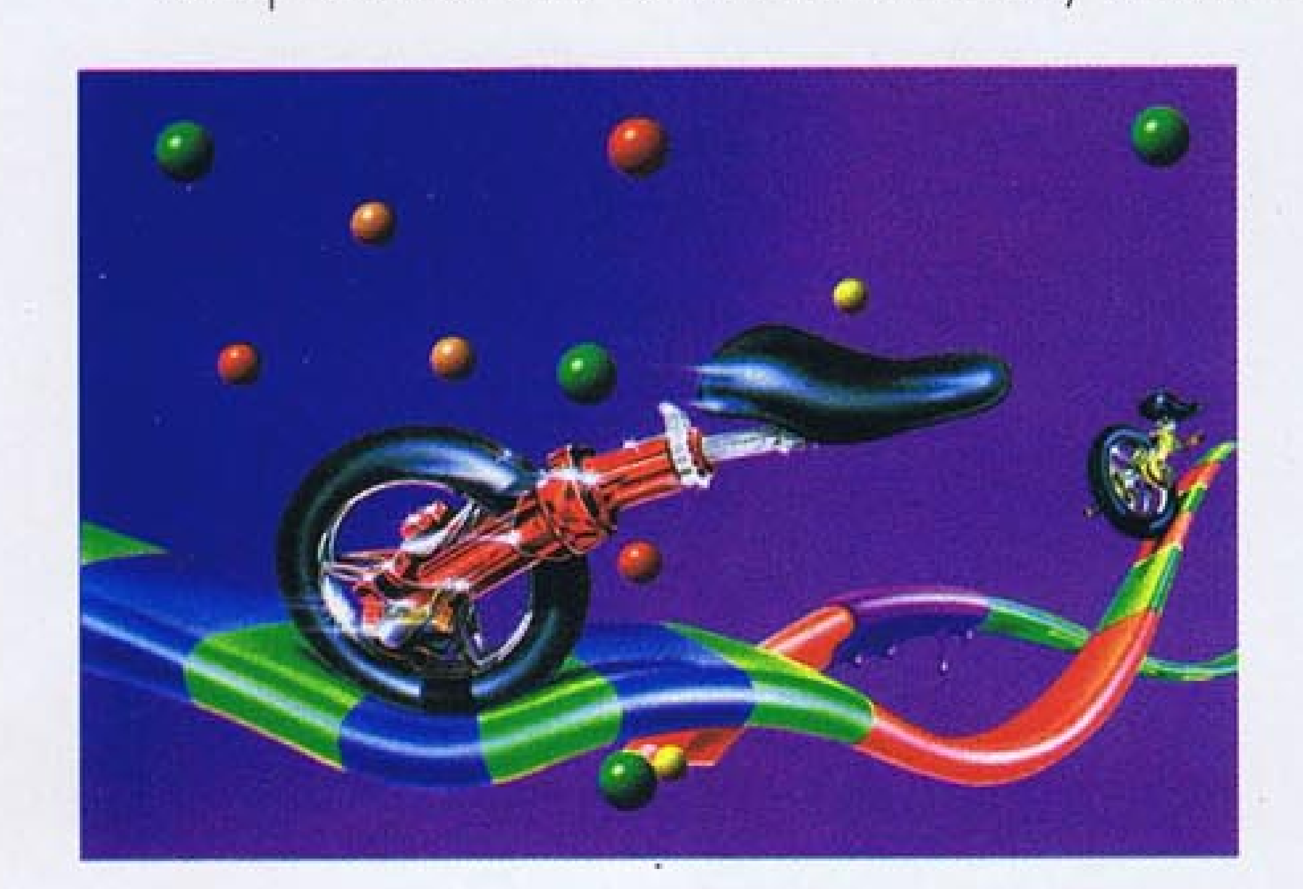


La portada: True Lies

Schwarzenegger vuelve a la carga. Su penúltima producción para cine acaba de ser convertida por Acclaim para gozo y disfrute de los amigos de la acción. Que cada vez hay más. Mentiras Arriesgadas, True Lies el original, será un arcade impresionante muy en la línea Smash TV, que traerá a nuestras pantallas Super Nintendo toda la acción y vértigo (escenas delicadas incluidas) que visteis en el film. Nuestra portada también anuncia la nueva ola de juegos que Acclaim ha empezado a mostrar al gran público. Entre ellos, NBA Jam T.E., Warlock, Judge Dredd...

Preview

20 Una de las previews destacadas de este mes es Unirally, el segundo cartucho para Super Nintendo que se vale de la tecnología Silicon Graphics para alucinar en movimientos y texturas. A decir verdad no tiene mucho que ver con DKC, ni siquiera en filosofía, pero no perdáis de vista al título porque os va a dejar pasmados. Al tiempo.



Super Stars



28 Incrédulos del mundo, tomad buena nota del lanzamiento en versión PAL de esta maravilla de Bandai para los 16 bits Nintendo. Hombres de nula fe, ¿veis cómo todo se soluciona, a veces con más suspense del debido, a poco que confíe uno en sus posibilidades? Pues eso, que saboreéis con calma la primera review de este clásico del manga game.

Guía de trucos

64 Este mes nuestras guías de trucos se visten de particulares galas. El motivo no es otro que recibir como se merece al primer capítulo de "Los días del Mana", un completo viaje a los entresijos del cartucho de rol más celebrado de los últimos tiempos. Si quieren acompañarnos, por favor.



Así es este número de Nintendo Acción

El Correo de

BIG N

¡Cómo os ha movido a escribir el tema Dragon Ball Z 3, colegas! Habéis estado un tiempo callados, manteniendo la calma, pero al final os han podido los nervios. El agobio lógico de ver que no llegaba Goku en PAL. Pues nada chicos, vosotros tranquilos. Que aquí tenéis la solución a todos vuestros problemas.

Un "rolero" en apuros

¿Qué pasa, Big N? Esta mañana, después de mucho tiempo, he conseguido acabar el Final Fantasy III, el que, sin duda, es mi juego favorito. Me he sentido mal, aparte de por saber qué tardaré mucho tiempo en encontrar un juego mejor, porque soy de las pocas personas de este país que podré disfrutar de un juego como ése. Lo mismo me pasó con Soulblazer y ya no puedo alargar mucho la vista, ya que los demás juegos de rol que busco están en japonés. La pregunta es: ¿es que los juegos de rol son exclusivos para los nipones?

Great Saiyaman. XXX años. ¿El país?

Big N.- Razón no te falta, nombre impronunciable. Excepto Secret of Mana, no hay en Spain joyas de Square con las que uno pueda deleitarse con tranquilidad. Pronto llegarán Soulblazer (será Ubi quien lo distribuya), Illusion of Time y ándate con ojo porque a lo mejor las cosas se estiran y nos vemos con un Chrono Trigger entre las manos a poco que nos descuidemos. Pero bueno, con cuentagotas, oiga. Ya sabes, ni eres que el primero que se queja de la situación, ni serás el último, eso garantizado. Hay en este país cierto recelo hacia el rol, quimeras que hacen pensar en una distribución muy limitada y problemas que parten de la traducción de los textos (algo excesivamente caro) y terminan en la delicada exquisitez del planteamiento. Mucho me temo que tendrás que conformarte con lo que hay, esperar, ser paciente y, en último caso, tirar de lo que haya. A un buen rolero no se le pueden aconsejar tonterías. ¿Qué te mola más Albert Odissey II o Young Merlin? ●

Unas preguntas, que me ha dado por ahí

Gran Big N. Vuestra revista es una de las mejores que he leído. Fuera peloteo, es cierto. Ahí van algunas preguntas:

1- En Dragon Ball Z3, ¿se puede coger a Trunten o Gotenks con un truco?

2- Illusion of Time, Secret of Mana o Zelda, ¿con

Lo +fuerte del mes

Goku en catalán

Hola majo, hace poco me acerqué a un kiosco y compré como todos los meses el cómic de Dragon Ball serie roja. Luego fui a casa y me puse a leerlo. Cuando voy por la mitad veo que el cómic ¡está en catalán! Indignado, voy al kiosco donde me había comprado la revista y el kiosquero me dice que no hay ningún error, que es una nueva orden que ha dado Planeta Agostini. Me marché descontento y me puse a escribir esta carta. ¿Qué pasa, que hay que ser catalán para poder leer un manga?

Angel José Rodríguez.
¿? años. Ponferrada.

Big N.- Los cómics de Dragon Ball que compro en el kiosco de mi barrio no están en catalán, sino en castellano. Me consta que en Barna puedes encontrar DB en catalán (hay dos ediciones diferentes: una en catalán, la otra en castellano) pero vaya, que si no entiendes la lengua ¿para qué te vas a comprar el susodicho? Lo de la orden de Planeta me parece bastante increíble. De hecho he confirmado con un amigo, de los muchos que tengo metidos en estos jaleos, que no es en absoluto cierto. Sí que es verdad que Planeta edita Dragon Ball en catalán, pero sólo para la zona de influencia. Recuerda que el catalán es una lengua constitucional y que Planeta tiene todo el derecho del mundo a editar el cómic en esa o en otra lengua. Para ti y todos los que no entendáis/habléis ese idioma, queda otra edición multitudinaria con textos en castellano y sin cortes de ningún tipo. Así que ve al kioscoy dile a tu amigo que no se columpie más de la cuenta. ●

super promoción de cartuchos



~~5.490~~ 1.999*



~~5.990~~ 1.999*



~~5.490~~ 1.999*





~~5.490~~ 1.999*



~~5.490~~ 1.999*

~~5.490~~ 1.999*

~~5.990~~ 1.999*



~~5.490~~ 1.999*



~~5.490~~ 1.999*

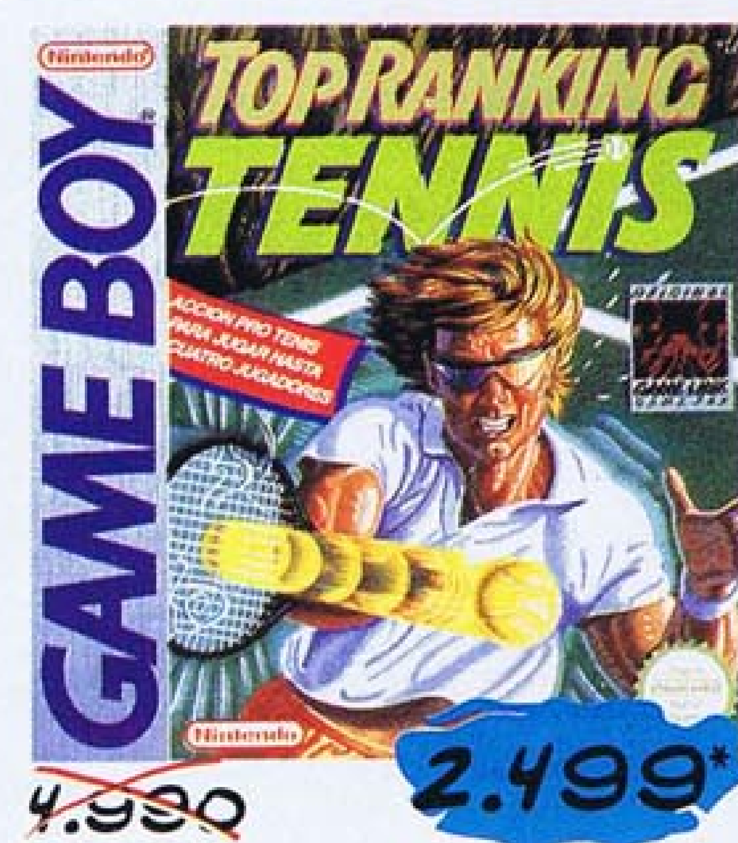




~~5.490~~ 2.499*



~~4.990~~ 1.999*




~~4.990~~ 2.499*



~~5.490~~ 2.499*



~~4.490~~ 1.999*



Nintendo España, S.A.

Fin Promoción: Julio 1995

Club Nintendo **¡El Club Nintendo responde!** Para cualquier consulta o información sobre dónde conseguir estos títulos llama al Club Nintendo (91) 319 22 44

El Correo de BIG N

La súper carta

Se queja de lo de siempre

Hola Big N, te escribo para quejarme (como no) sobre el tiempo que tardan algunos cartuchos en llegar a España en versión PAL. Me sorprendió la noticia que decía que no iban a sacar el "Dragon Ball Z 3" por la masiva compra de este de importación. Yo creo que esto no pasaría si se acortase el tiempo desde que sale el juego en su país y llega al nuestro. Por ejemplo, qué pasa con la fabulosa saga del mistical Ninja, aquí no ha salido la segunda parte y en Japón ya van por la tercera. Las dos últimas partes me parecen de una calidad soberbia (no sé si has tenido el placer); ya sé que me dirás que es un título poco conocido en nuestro país y crean los distribuidores que no se va a vender bien, pero títulos famosos como "World Heroes 2" tampoco han salido aquí y tienen años en su país de origen.
Otro problema es que cuando por fin alguien se decide a traer algún cartucho ya está pasado de moda ("Dead Dance", "Actriser 2"), la gente lo compra poco y provoca más miedo a los distribuidores. Un caso que me afectó personalmente fue el de "Súper Street Fighter 2", en Inglaterra estaba disponible por agosto y aquí no llegó hasta diciembre, ¡el cartucho es Pal, es el mismo!, ¿tanto cuesta traducir el manual? Pues nada, a esperar ¡¡Cuatro meses!!
La gente quiere Pal, pasa de los adaptadores, quiere manuales en cristiano, pero si pueden conseguir el cartucho medio año antes, entiendo que tiren por los de importación.

Estoy hoy muy despitado con vuestros datos.

Big N.- A veces me siento solidario con tu postura, otras no me termino de creer que todos opinéis así, y las menos me da por pensar que todo se va a ir al garete. Lo que dices es cierto. Todo iría mucho mejor si se acortaran los tiempos. Si lo que pega en Estados Unidos estuviera aquí a la semana siguiente y si algunos distribuidores se dieran cuenta de que a veces "se pasan de la raya importando clásicos sin tregua". Pero las cosas no están para demasiadas gaiteces, hay que andar con tiento y sólo editar lo probado, lo que se sabe que funciona. En esos términos es imposible acortar los plazos. Y así nos luce el pelo, cada vez menos. ●



cuál te quedarías?
3- ¿Pasará igual con FX Fighter que con Rise of the Robots?
4- ¿Sacarán Mortal Kombat III para SNES?
5- ¿Motoratones, Patrulla X o Super Punch Out?
6- ¿Para cuándo Megaman X al cuadrado?

No tengo tus datos, amigo.

Big N.- No suelo, repito, no suelo contestar a preguntas capciosas de este tipo. Pero bueno, hoy me siento FLEX, así que al tajo.
1- Se rumorea que sí en el cartucho japonés. Y como es igual al PAL...
2- Secret of Mana de momento. En cuanto esté traducido, Illusion of Time.
3- No, tranquilo. El FX no engaña.
4- Sólo para SNES y Ultra 64.
5- Sin duda, Super Punch Out. No hay color.
6- Eso quisiera saber yo. Se lo estoy preguntando a Nintendo España constantemente. ●

¿Goku tercera parte? ¡Cuanto antes!

Hola Big N. Te escribo porque tengo una terrible corazonada y es que me veo sin la tercera parte de Dragon Ball. Sé que hay mucha gente que se ha comprado el cartucho en versión japonesa , pero también creo que somos muchos los que estamos esperando el juego en versión europea y desde aquí me gustaría que la gente se animara a escribir para apoyar la salida del juego (...)

E. Sujar. 20 años. Irún.

Big N.- Sus deseos son órdenes. ¿Quería usted Dragon Ball? Unas páginas más adelante encontrará una razón para seguir confiando en las distribuidoras hispanas. A estas alturas Dragon Ball 3 estará a la venta en versión PAL. Bandai ha hecho cálculos y parece que la entrada de cartuchos paralelos no ha sido lo suficientemente masiva como para que ya no queden rincones donde vender un producto PAL de total garantía. Menos mal, lo contrario habría sido un desastre. ●

¡BÚSCALA YA EN TU QUIOSCO!



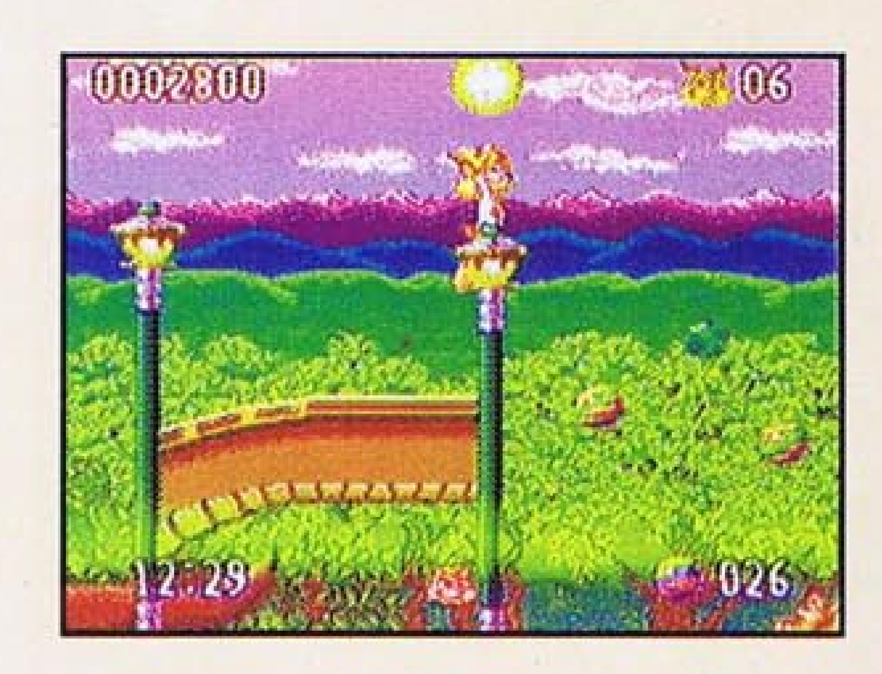
Lo nunca visto.

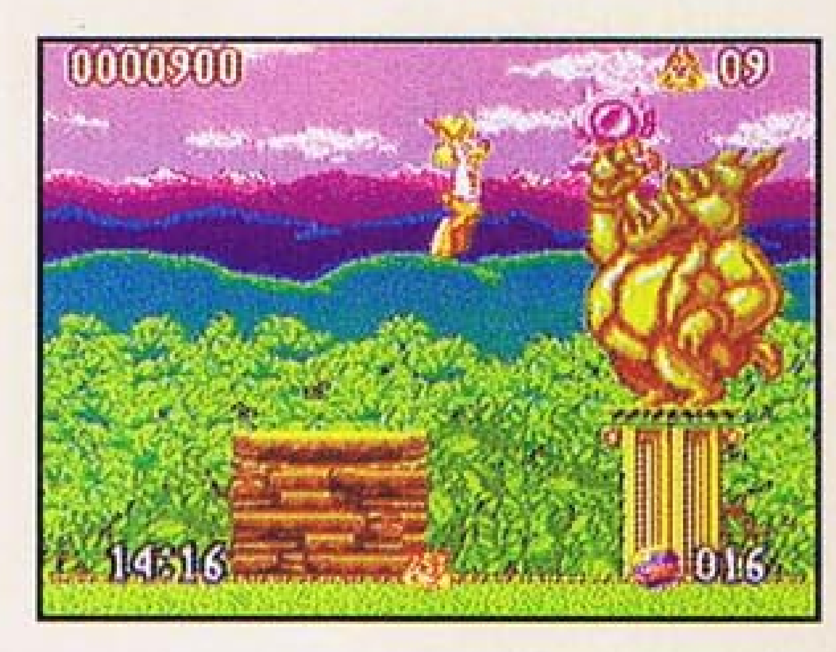
Llega a tu quiosco **lo nunca visto** en revistas de videojuegos. Llega a las calles ***Hitech***, la única revista que habla de ***juegos que nunca has visto***, que ofrece **imágenes increíbles** de títulos y consolas que aún están en proyecto, que habla con los más insignes **programadores** y que propone reportajes sobre las ***últimas tendencias*** en este mundo de altas tecnologías. Si quieres estar a la última sólo necesitas **Hitech**. Los demás ya se han quedado atrás.



Tanto en **Super Nintendo** como en **Game Boy**

Bubsy 2 y BC Kid verán la luz en Abril





Abril será el mes definitivo para que finalmente y tras un larguísimo tiempo de espera haga acto de presencia en nuestras consolas Bubsy 2 tanto para el Cerebro de la Bestia como para Game Boy. La tardanza ha provocado confusión entre el gran público, así que no tenemos por menos que pegar un buen tirón de orejas al tandem Arcadia-Accolade. Que Bubsy 2 está prometido desde las pasadas navidades.

Otro juego que verá la luz en **abril** será Super BC Kid en Super y Game Boy. Por si queréis más datos sobre este clásico, no os perdáis la jugosa preview de la versión portátil que incluimos en este número.

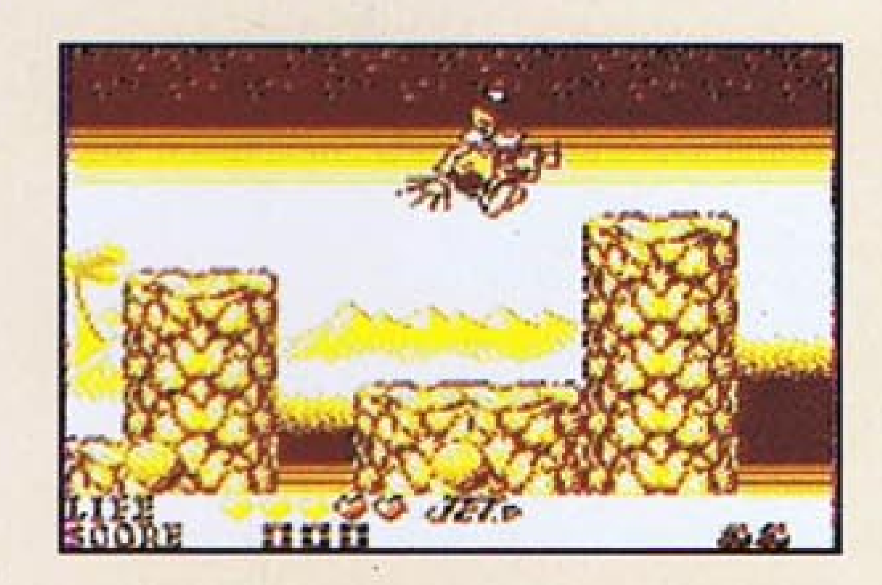
Distribuida por **Spaco** S.A.

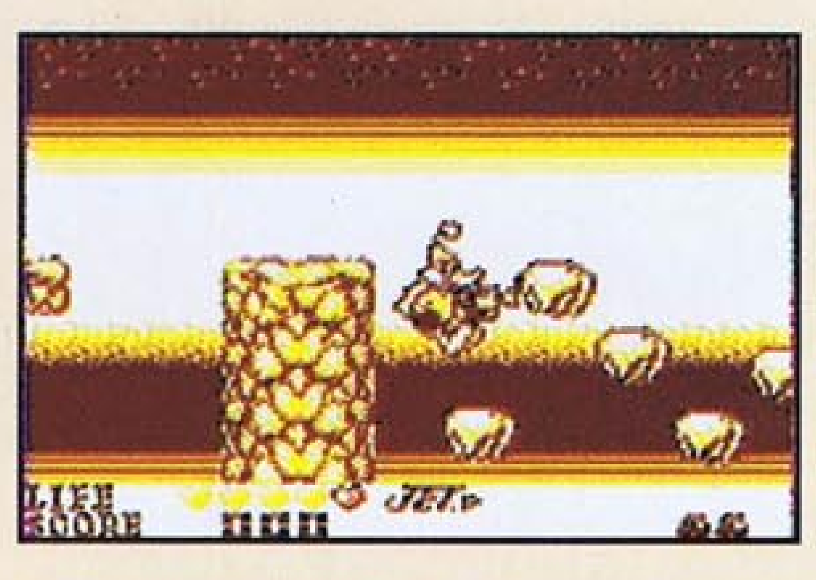
Daffy Duck para Game Boy ya está a la venta

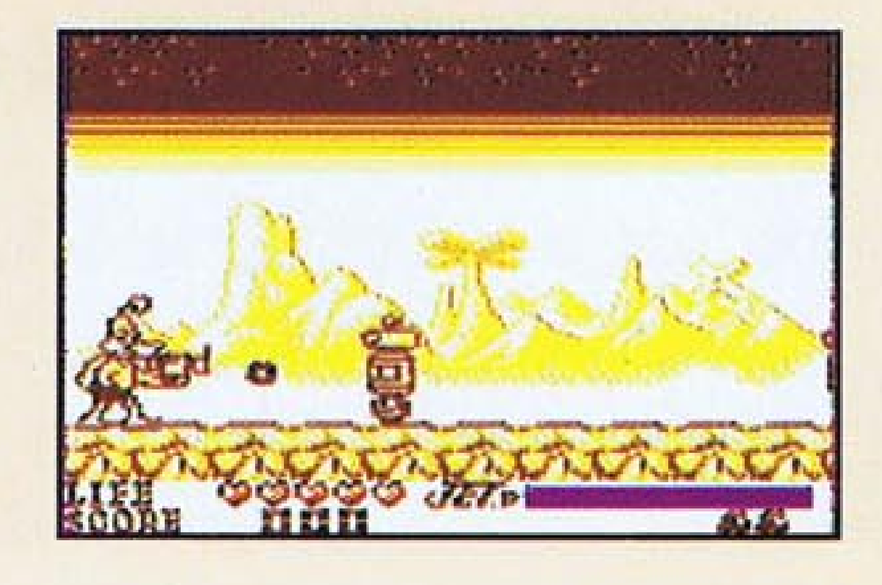
Vuestras portátiles ya pueden deleitarse con las **aventuras espaciales del famoso pato Lucas** desde este mismo mes, ya que Daffy Duck, el cartucho creado por los muchachos de **Sunsoft**, está disponible en nuestro país a partir de ya mismo.

Este juego, que es prácticamente igual al que apareció hace algún tiempo para la Super y los buenos aficionados seguro que recuerdan, **será distribuido en exclusiva para España por Spaco S.A.** Con él, la pequeña de Nintendo se verá inundada por unas patoaventuras que toman como escenario las peligrosas tierras de marte y por **campo de batalla unas cuantas miles de plataformas.**

En próximos números valoraremos el cartucho en su justa medida y os contaremos ampliamente de qué va la cosa.







Se **estrenará en Navidades de 1995**

«Goldeneye» será el próximo videojuego de James Bond

Nintendo Acción os lo adelanta con tiempo para que podáis ir haciendoos una idea. En las próximas Navidades, **el agente secreto más famoso del mundo atacará de nuevo tanto en el cine como el mundo del videojuego** con lo que será su ¿último? título: Goldeneye. **Nintendo América ha llegado a un acuerdo con EON Productions Ltd** para desarrollar el videojuego basado en la película. Dicho acuerdo incluye además la correspondiente autorización para **usar la imagen del actor Pierce Brosnan**, el nuevo James Bond y también protagonista del videojuego..

Está previsto que el cartucho aparezca exclusivamente para la Super Nintendo. De su desarrollo se encargará la compañía británica **Rare, y la técnica elegida ha sido el Advanced Computer Modeling. La tecnología que dio vida a DKC.**

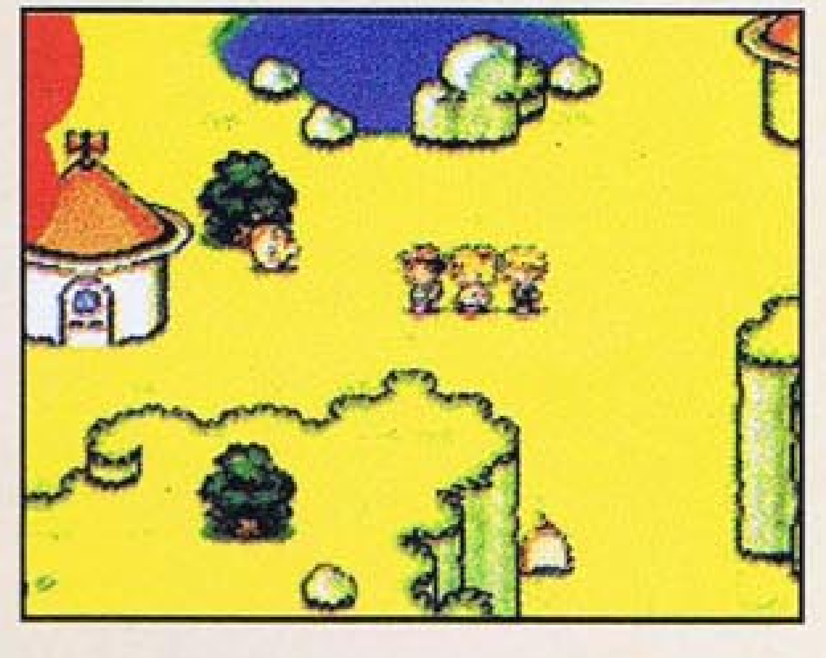
Nintendo prepara un nuevo **RPG** para la SNES

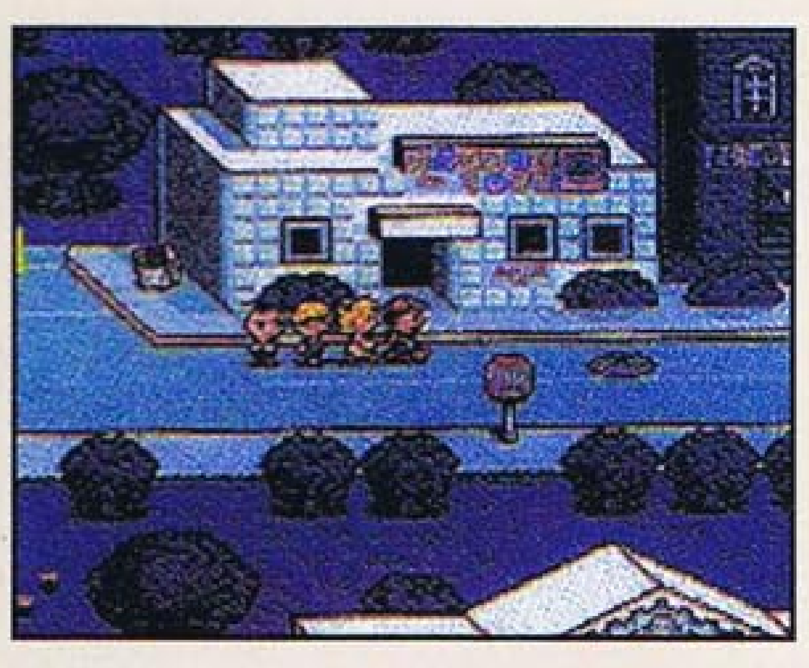
Aventuras escolares en Earthbound

Earthbound es el nombre con el que aparecerá en Estados Unidos el nuevo juego de ROL que Nintendo América editará en esas tierras. En él se recrearán las aventuras y peripecias de un **grupo de jóvenes escolares** poco tiempo después de que haya tenido lugar en nuestro mundo una intervención de las fuerzas extraterrestres.

En el juego aparecerán desde locos profesores a osos parlantes, vaya, una locura. Y aunque en el aspecto gráfico parece que no impresionará demasiado, su estilo visual y el alto grado de sorpresas que guarda os mantendrán bien pegados al monitor.







Ya está **disponible en nuestro país**

Stargate para Game Boy llega de la mano de Drosoft

Bien, pues parece que la **versión de Stargate** para la portátil de Nintendo se ha adelantado un tiempecito a la creada para los 16 bits, y ya está disponible para todos

los usuarios de Game Boy. Ha sido **Drosoft, la distribuidora de Acclaim en España**, la encargada de poner a la venta un cartucho en el que podréis revivir de una forma suigeneris los mejores momentos de la fascinante película de Kurt Russell. No esperéis, eso sí, una marcha arcade bestial, ni acción ni nada de eso. Este **Stargate va de puzzles**, de fichas, piezas, inteligencias y unas cuantas cosas que ya enseñaremos.







Tendremos que **esperar hasta mayo**

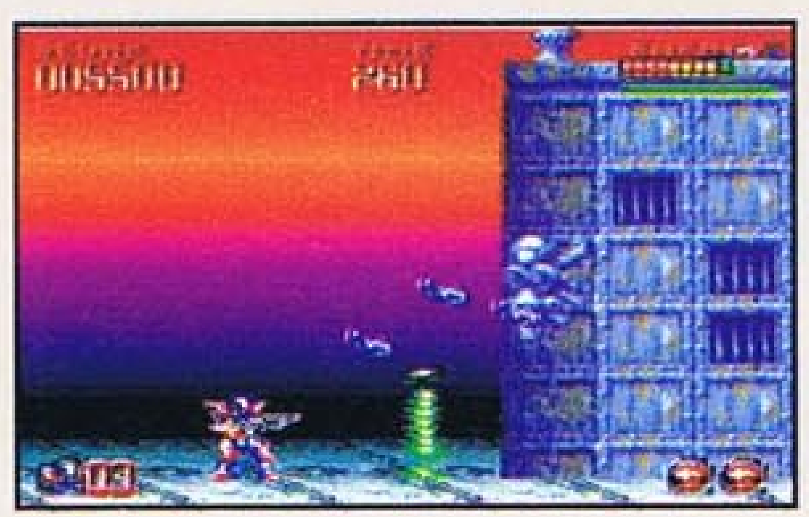


Super Turrican II ya tiene fecha

Efectivamente, la segunda parte de aquel Super Turrican creado para los **16 bits de Nintendo por obra y gracia de Hudson**, estará entre nosotros dentro de poco tiempo, ya que tiene anunciada su salida para el **mes de mayo**.

Esta segunda entrega ha sido







producida por **Ocean**, mientras que la distribución en nuestro país correrá a cargo de **Arcadia**. El juego será básicamente una **combinación de aventuras y plataformas** con la que Ocean pretende pegar fuerte durante la primavera.

Llegará hasta nosotros **vía Arcadia**

Putty Squad: la guerra según Ocean

La última ocurrencia de Ocean ha sido crear un **juego de guerra, batallas y soldados** para el Cerebro







de la Bestia en el que el verdadero protagonista es una **burbuja gelatinosa**. Sí, no habéis leído mal, una burbuja gelatinosa capaz de **estirarse, encoger, rebotar** y hacer todo ese tipo de cosas que sólo una sustancia así de viscosa es capaz de llevar a cabo. Y todo ello sumergido en pleno campo de batalla. ¿Os lo podéis imaginar? Pues en breve, en un **plataformero ocho megas simpático y divertido** que se dejará caer por aquí **vía Arcadia** durante el mes de mayo.

Aparecerá, **por fin, en Super Nintendo y Game Boy**

La primavera será de los Flintstones

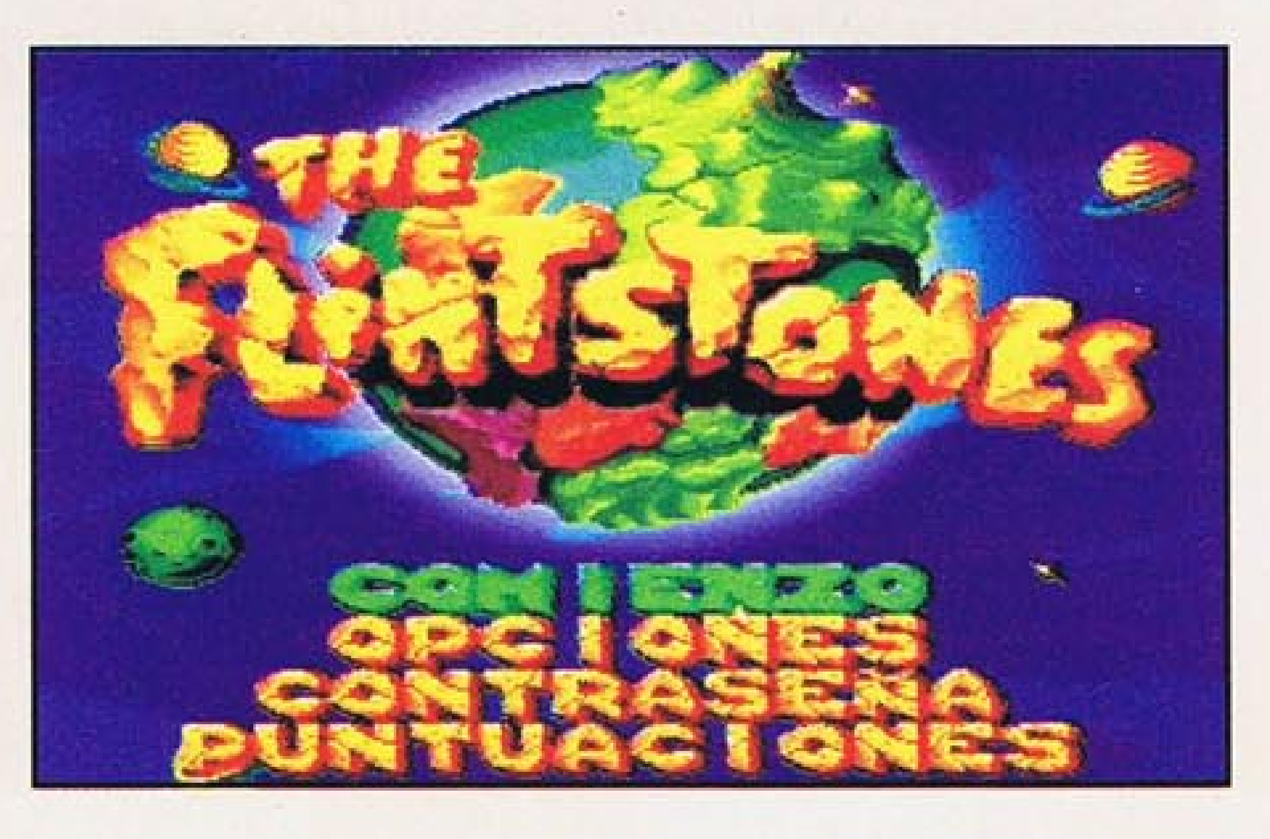
A partir de la próxima y ya cercana primavera podréis conocer un poco más a fondo el modo de vida y las costumbres de aquellos seres humanos que habitaron nuestro planeta durante la ya lejana edad de piedra. Será posible gracias a la ya **segura aparición en España de los** Flintstones (conversión de la popular película) tanto para la portátil como para la mayor de Nintendo. Para ser un poco más exactos, la versión creada para el Cerebro de la Bestia -que **contará con 16 megas-** estará a vuestra disposición en Abril, vía Arcadia. En ella, el gordinflón protagonista, **Fred Flintstone** con cara de John Goodman, se verá enfrascado en una sin par aventura plataformera con la noble misión de rescatar a su familia y a sus amigos, que han sido secuestrados por un siniestro personaje llamado Cliff Vandercave.

Por otro lado, la versión para la portátil llegará hasta nuestro país un poco antes. Será **a mediados de marzo y de la mano de Columbia** cuando podamos disfrutar del encanto Flintstones desarrollado por Sony/Ocean. Por cierto, el de Super es sólo de Ocean, ¿vale?











Will ya habla castellano

Todos los datos sobre la traducción de "Illusion of Time", el sueño que ya se hace realidad

Will, el protagonista de **Illusion of Time**, está aprendiendo **castellano**. No fue nada sencillo animarle a que lo hiciera y tampoco va a ser fácil que domine rápidamente nuestro idioma. Seremos pacientes.

Es algo lógico si tenemos en cuenta que la producción de un juego traducido, que a fin de cuentas es de lo que estamos hablando, **dura seis meses** y mantiene unos rígidos plazos que cumplir. En este número, **Alta Definición** os ofrece todos los datos concernientes al doblaje al español del **RPG más esperado**. Repasemos el proceso que lo traerá hasta las Súper españolas.

La historia de **Illusion of Time "in spanish"** comenzó a plasmarse con la traducción y corrección en nuestro país de los textos que aparecen en el juego, un trabajo que vino a durar **un mes** aproximádamente. Una vez terminado este paso, **los resultados se enviaron** a la central de Enix en **EEUU**, que fue la encargada de implementar los textos **en ROM**; es decir, de introducirlos en la memoria del juego (echadle **un mes y tres semanas** más). Éste es, precisamente, el punto en el que nos encontramos **ahora**, pues **Nintendo España** está a la **espera** de que le lleguen **los chips ya en nuestro idioma**

```
_MES_1_CA:      WLOCATE  3,6
          WINDOW   13,03,0
          DEFNO      DEF_YELLOW
          DB    'Me llamo Will.',CONT

          DB    'Ha pasado un año desde',CR
          DB    'que fui a la Torre de',CR
          DB    'Babel con mi padre.',CONT

          DB    'Mi padre y su grupo ',CR
          DB    'tuvieron mala suerte.',CONT
          DB    'Yo conseguí regresar a ',CR
          DB    'South Cape...',CONT

          DB    'Sigo sin creer que',CR
          DB    'mi padre haya muerto.',CR
          DB    'Nunca lo creeré...',CONT

          DB    'Cuando crezca seré ',CR
          DB    'un explorador y ',CR
          DB    'veré mundo. ',CONT
```

El fichero de textos. *En Nintendo Acción tuvimos la ocasión de leer los textos en castellano que irán después en el juego.*

para proceder a **chequear** textos y posibles errores durante **otras dos semanas**.

Ya sólo quedarán, entonces, dos etapas. La primera consistirá en **enviar** de nuevo a los **EEUU** el juego con la corrección definitiva para que **sea producido**.

Se necesitará **un mes** para completar esta operación, pues su desarrollo depende de la saturación de la producción. Nos explicamos: existen **dos fechas fijas** para el comienzo de la fabricación en serie de los juegos, **a comienzo y a mediados de mes**. De esta forma, la salida del cartucho definitivo dependerá de en cuál de las dos fechas entre en la cadena de **producción**. En cualquier caso, una vez terminados, todavía **restará el mes** correspondiente a la vuelta en **barco** para que los anhelados cartuchos lleguen a España. Echad las cuentas de pasos y fechas y veréis que todo cuadra: **en Mayo** estará entre nosotros **Illusion of Time traducido**.

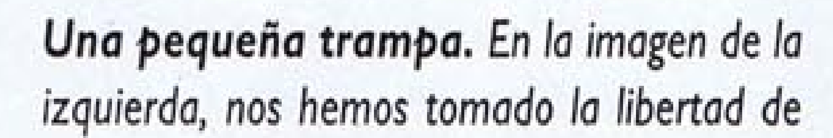
Todo esto, que dicho así ocupa tan sólo unas cuantas líneas, supone la introducción de un fichero con **40.740 palabras, 217.522 caracteres, 9.966 párrafos y 13.000 líneas** (o lo que es lo mismo, la aparición de unas 31.000 palabras de texto en español en pantalla), lo que os da una idea del esfuerzo que está haciendo **Nintendo** en la traducción.

El manual más grande

Además, el esperado RPG vendrá **acompañado del manual más grande creado por la Gran N hasta la fecha**, con nada menos que **84 páginas**. Esta extensión se explica porque irá incluido el **Manual del Explorador**, un libro de pistas que os facilitará el progreso en la aventura; así como **dos pósters**, uno con un **mapa** y otro con una **lista** en la que se detallarán las características y la situación de los **enemigos** en el juego.






Una pequeña trampa. *En la imagen de la izquierda, nos hemos tomado la libertad de añadir el texto en español para que os hagáis una idea de cómo quedará el juego.*

La gran obra de Nintendo, en números

Las cifras que se mueven en torno a **Illusion of Time** *alcanzan* **dimensiones espectaculares**. *Aquí, tenéis algunos datos para que os hagáis una idea:*

-El fichero de texto tiene:

295.118 bytes de texto *en pantalla (formato ASCII).*

40.740 palabras.

217.522 caracteres.

9.966 párrafos.

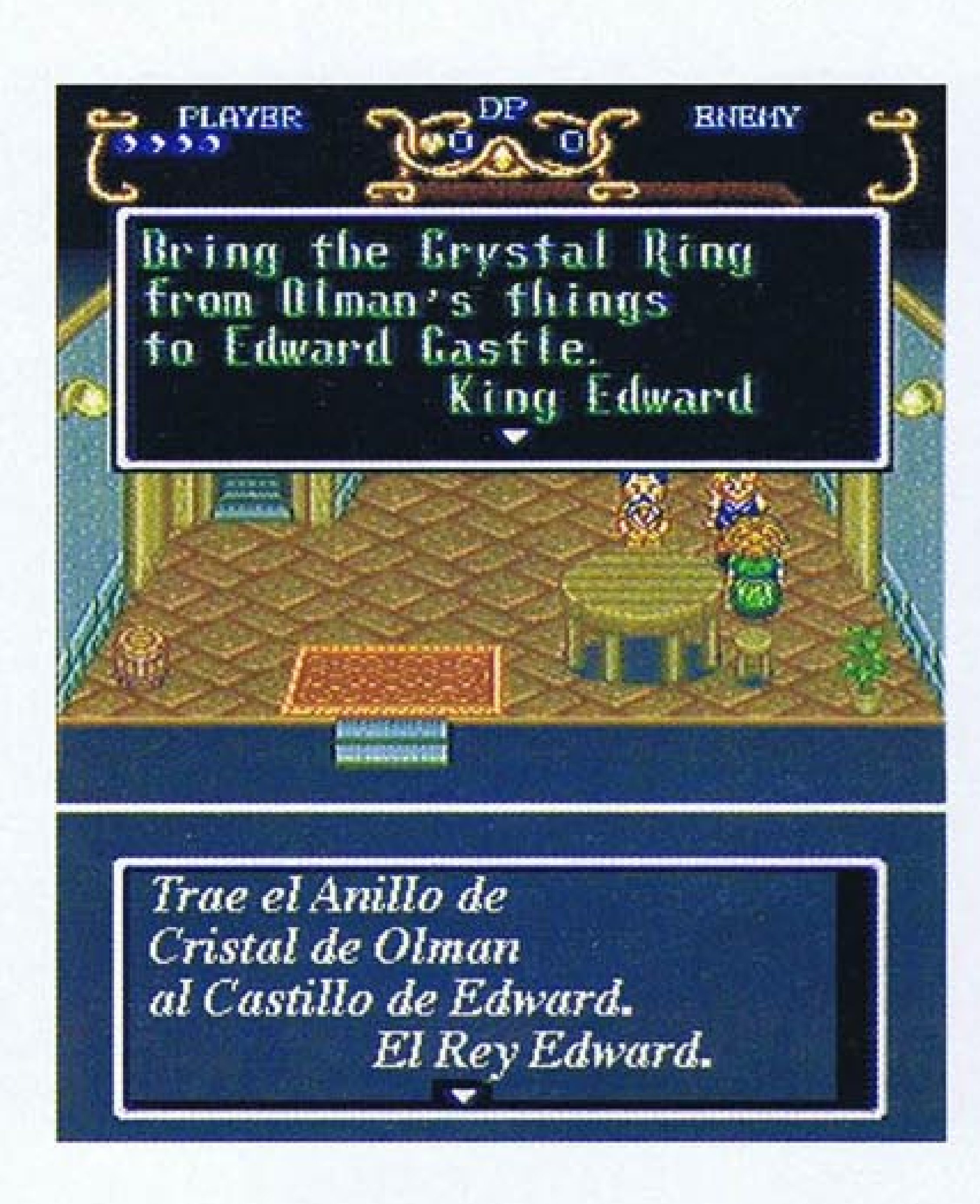
13.100 líneas.

227 páginas tamaño A4.

- *Una vez quitados los códigos, esto supondrá unas* **31.000 palabras de texto en español en pantalla**.
- *Manual, pósters y caja completarán* **otras 12.185 palabras en español**.
- *El cartucho tendrá* **tres archivos** *para guardar otras tantas partidas.*
- *Se podrán* **visitar 22 lugares distintos** *entre ciudades, castillos, etc...*
- *Habrá* **54 tipos de enemigos distintos** *y tendréis que* **deshaceros** *de unos* **750** *de ellos* **durante el juego**.
- *Se podrán utilizar* **63 objetos diferentes** *durante la partida.*

Visto el despliegue de medios, ya estamos tachando en el calendario los días que faltan para tener el cartucho conectado en la Súper de nuestra mesa de trabajo. Ese día, la **Gran N** habrá hecho realidad el sueño de muchos aficionados a **los juegos de rol**.







Llega para vengar a Secret of Mana

La última locura de Squaresoft

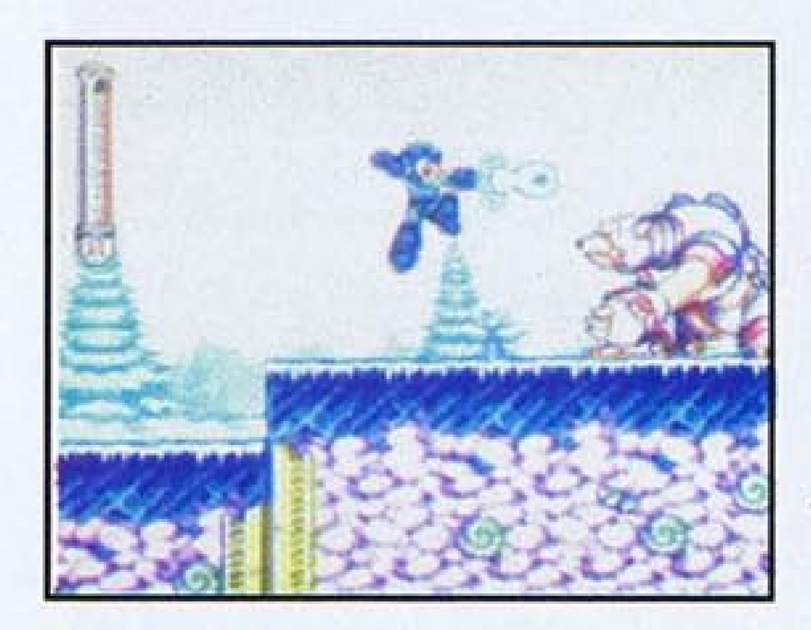


Se llama **Chrono Trigger**, en su creación han intervenido **Akira Toriyama** (padre de Dragon Ball Z), **Yuji Horii** (creador de la serie Dragon Quest), e **Ironobu Sakaguchi** (director de la serie Final Fantasy), alardea de tener **32 bits** y cuentan que va a ser **el mayor RPG salido de la factoría Squaresoft**. La idea se fraguó hace un par de años y se ha plasmado en una cartucho protagonizado por Chrono, **un chaval que viaja en el tiempo** para arreglar algunos "problemillas" surgidos en su aldea. ¿Ayudas?; pues su espada samurai y tres personajes más que le acompañarán en la aventura.

Mega Man, el ambicioso

X, X2 y siete

Tiene 15 títulos en el mercado, una serie de TV y un montón de productos con su licencia. Hablamos de **Rock Man**, así es como llaman a **Mega Man** en EEUU. Ya se anuncia la salida de un nuevo título con su nombre y el apellido 7 para Súper Nintendo. El héroe azul se olvida de la X y se prepara para participar en un **16 megas con doce niveles de acción** al más puro estilo Mega Man, en el que no faltarán el mismísimo Dr. Wily y un buen puñado de enemigos finales. Preguntad por él en Abril.









Domark, a tres bandas

Fútbol, plataformas y Fórmula 1

En Domark tienen **tres títulos** calentitos en lista de espera para Súper Nintendo. El primero, **Jon Ritman's Soccerama**, va a ser un juego de fútbol con **cinco jugadores simultáneos** y la posibilidad de **repetir** las **jugadas** desde cualquier ángulo.

Marko's Magic Football, por su parte, será la **versión** para los **16 bits** de Nintendo de las conocidas aventuras **del chaval que usa su balón como arma**; mientras que el tercero, **F1 World Championship Edition**, será una secuela del F1 con su **contenido actualizado al campeonato de 1994**. Procuraremos no perderles la pista.











Sus "Animated series", a escena.

¡Tres hurras por Spidey!

Después de deleitarnos con las Animated Series de Batman (Las Aventuras de Batman y Robin, de Konami), **ahora le toca el turno a Spiderman**. De la mano de **Acclaim** y **Marvel Software**, el hombre araña protagonizará un cartucho que va a contar, además de con unos **20 supervillanos** (el Duende, Octopus, etc.), con la participación estelar de los **Cuatro Fantásticos**. El juego será un **beat-'em up** con mucha estética **cómic** y movimientos especiales de Spidey. Se espera que esté en breve entre nosotros.





Locos por los RPG.

La verdadera fiebre amarilla





Por el país del sol naciente circula ya **Albert Odissey 2**, un juego con el que Sunsoft sigue alimentando la fiebre japonesa por los RPG. La aventura se enmarca en **la invasión del reino de Rukuleman** por las tropas de **Belina** y hasta allí, se traslada nuestro protagonista. Con la mecánica de los juegos de tablero, los combates se desarrollan a base de **puntos de energía** que potencian el estado del jugador (equipamiento, magia, poder ofensivo, etc.) para así, poder afrontar retos superiores. La estrategia es básica.

Elite insiste

¿FX2 = Carreras?

Tras la parada y marcha atrás de su Powerslide, **Elite** vuelve a la carga con el tema de los coches y el chip FX2. El nuevo proyecto se llama **Dirt Racer SFX** y, aunque todavía está en mitad de su proceso de desarrollo, ya se conocen algunos de sus aspectos. **Gráficos y texturas 3D** darán el banderazo de salida a un **juego de carreras** que se pretende que sea **más realista que Stunt Race**, con tres coches a elegir, distintas competiciones y el obligatorio modo dos jugadores a pantalla partida. En cuanto a su aparición, se espera que los motores de **Dirt Racer** comiencen a rugir en la **primavera-verano de este mismo año**.





¡Que llamen a Garzón!

Se abre el caso Nintendo vs Samsung

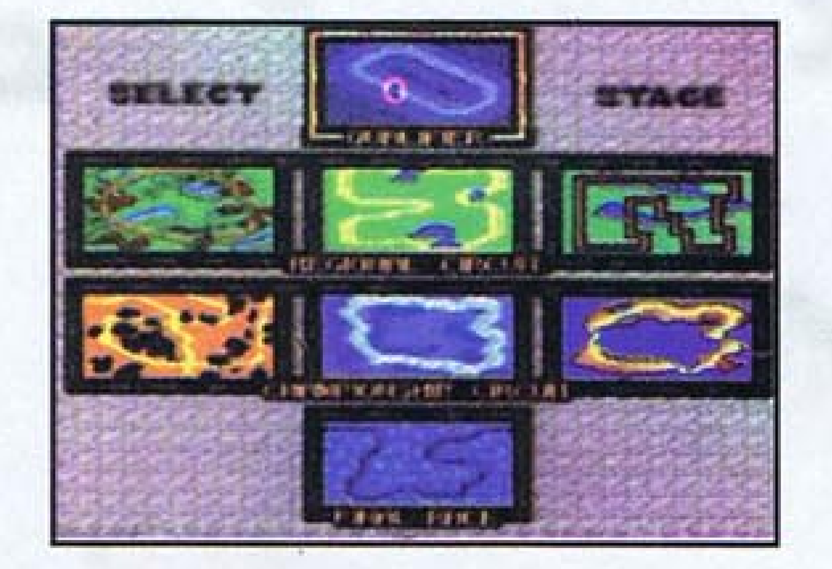
¡Cómo está el patio! **Nintendo of America** ha demandado a la compañía coreana **Samsung Electronics** por la producción de cientos de miles de **copias** de **Donkey Kong Country**, descubiertas en los mercados de Asia, Latinoamérica, Europa, Oriente Próximo y Norteamérica. De acuerdo con la demanda, **Samsung** fabricó **ilícitamente** los chips de memoria que contienen la información del audio y video del juego, lo cual resulta más sorprendente todavía si no olvidamos que las dos compañías venían trabajando juntas desde hace tiempo, desarrollando proyectos.

Por supuesto, los representantes de Samsung **han negado** que su compañía tuviese conocimiento de **la falsificación**, así que habrá que esperar a ver en qué queda este caso de presunta piratería. En todo caso, éste es un negocio oscuro que le cuesta a la casa Nintendo unos **3000 millones de dólares anuales**. ¡Una buena cantidad de dinero para pensárselo!

Life Fitness Extertainment System

Bites contra michelines

¿Os acordáis del Life Fitness? Aquella bicicleta fija que se conectaba a la Súper. Parece que en EEUU, gusta adelgazar mientras se juega; y a tal fin, se dedica **Mountain Bike Rally**, un cartucho en el que hay que completar **cuatro circuitos** lo más rápido posible, a **contrarreloj** o con un **oponente**. El programa informa también sobre las calorías quemadas, latidos del corazón, etc. Aunque ahora es el único título disponible, se habla de Dr. Mario, Tetris, Pac-Man y Street Racer como posibles apariciones.



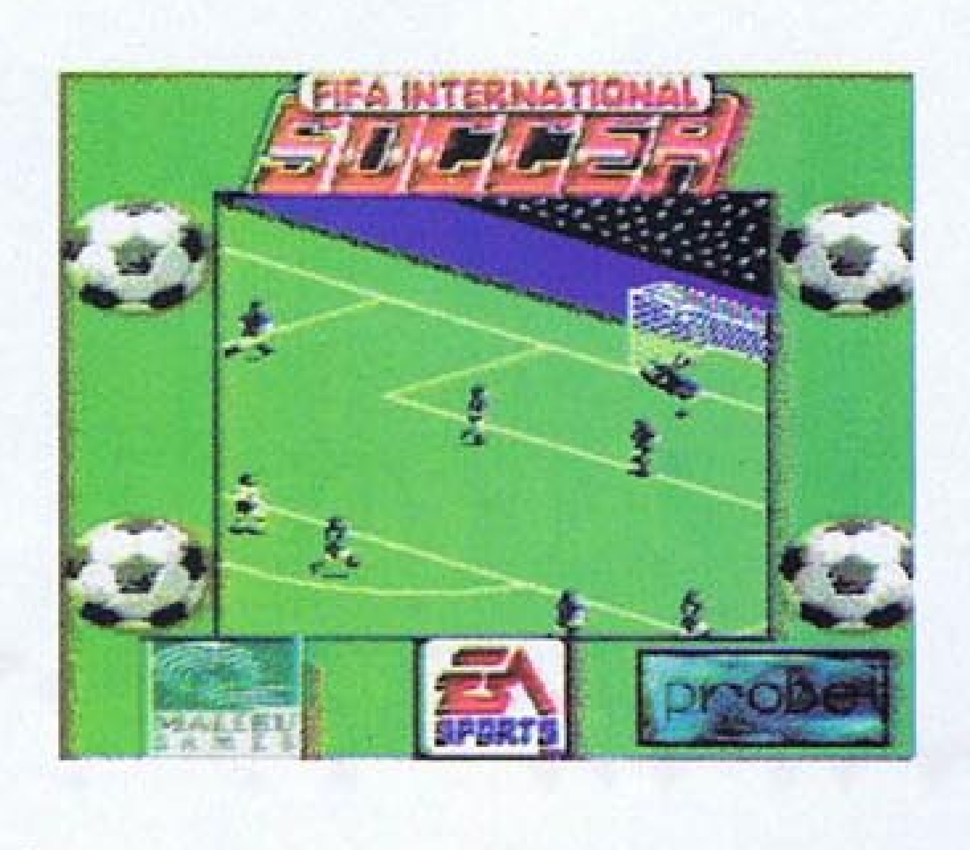


Se los lleva a pares

Una de éxitos para Game boy

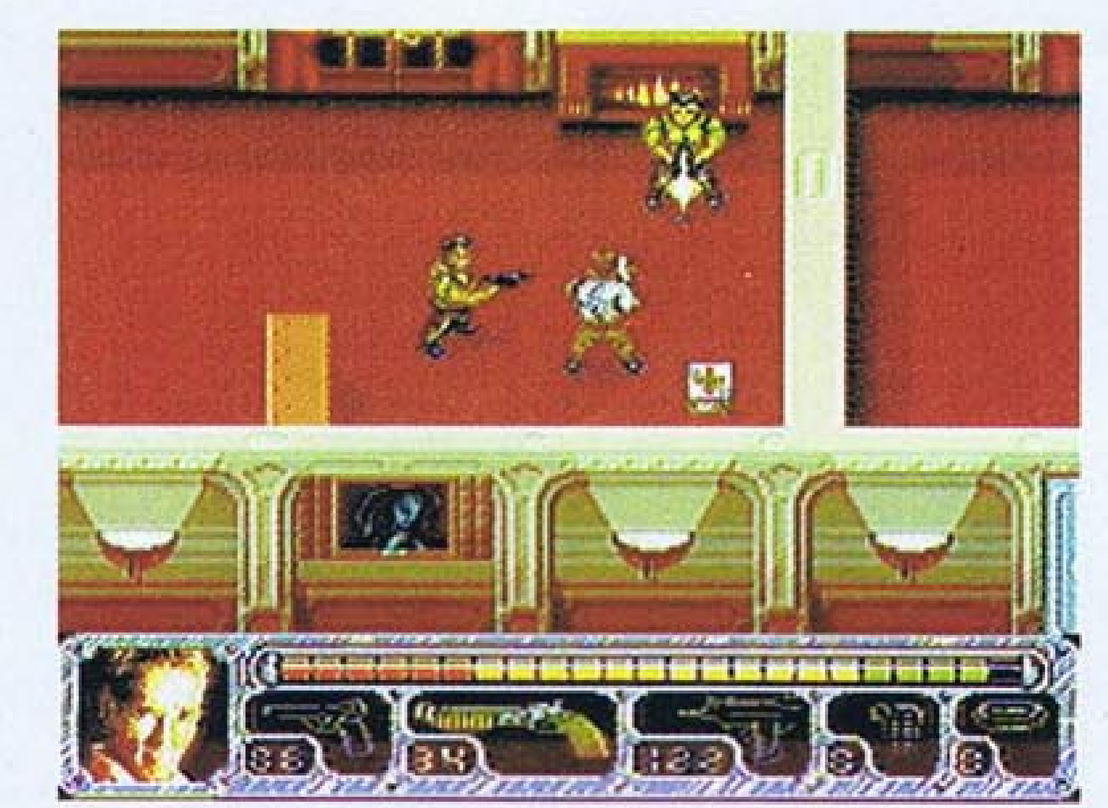


La pequeña Game Boy albergará en breve dos títulos que ya dieron de qué hablar en 16 bits. Primero con **FIFA International Soccer**. THQ se ha encargado de acoplar el éxito de EA, igual que su hermano mayor y 48 equipos a elegir. Después, presentará a **Bubsy the Bobcat**, la mascota de Accolade, que al igual que en la segunda parte de SNES se introduce en el Amazatorium para buscar al malvado Hindenburger. Ambos juegos se verán coloreados, por lo del Súper Game Boy



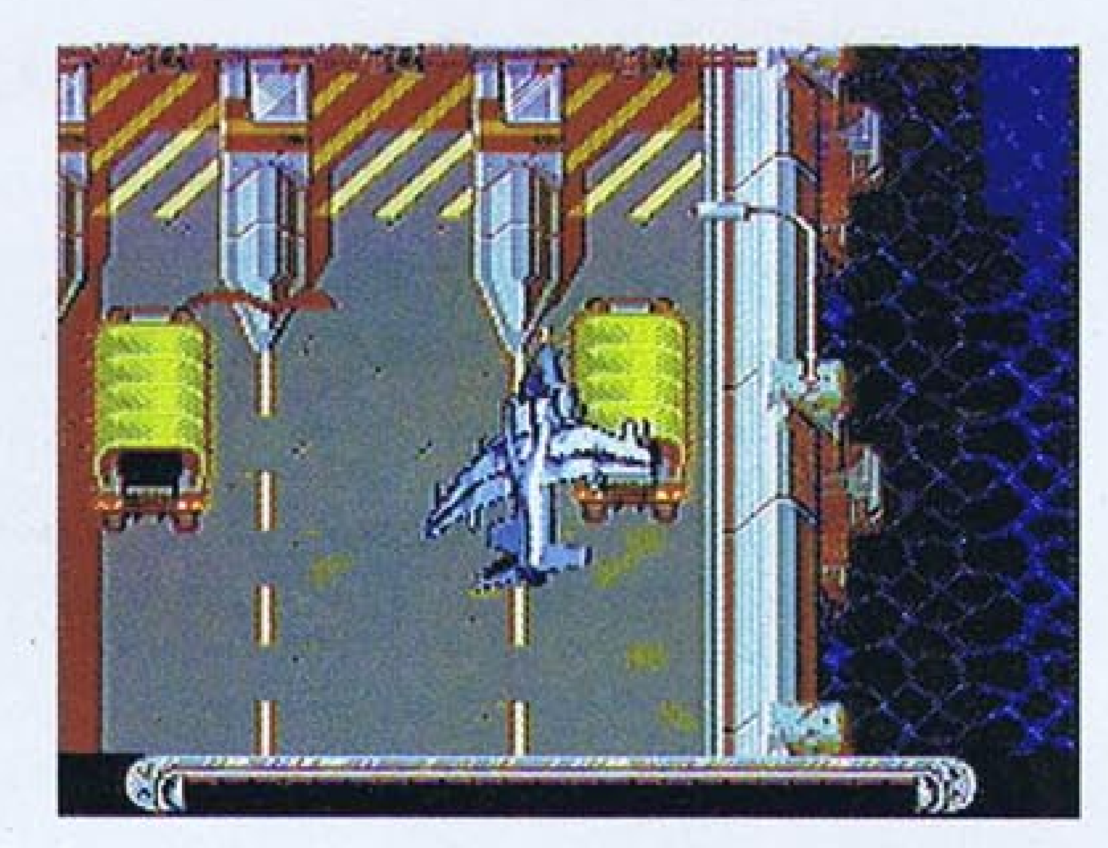


True Lies

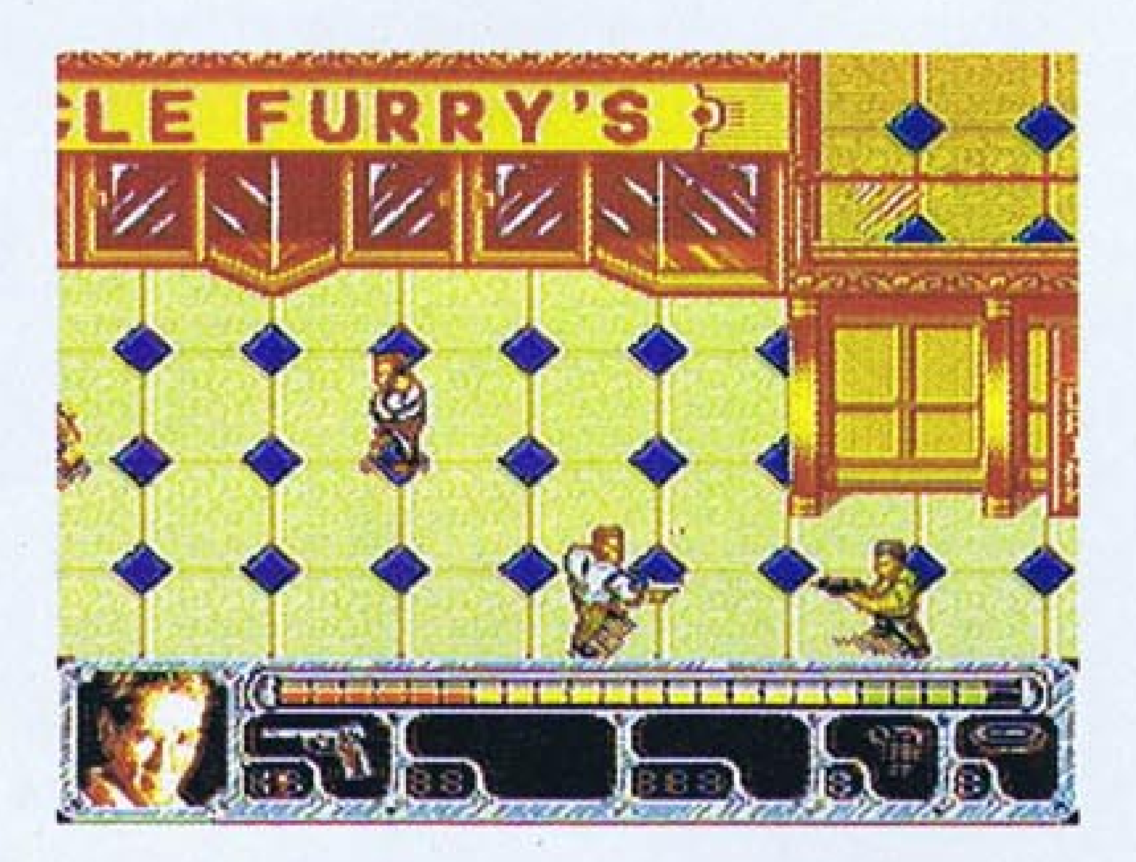


Este mes, el equipo de investigación de la revista ha tenido que **trabajar a tope** para desenmascarar al protagonista de nuestra portada. Le hicimos un seguimiento exhaustivo, le perseguimos allá donde fuera y fínalmente pudimos descubrir que ese personaje de videojuego, aparentemente normal, con pretensiones de secundario en algún cartucho de plataformas, llevaba una doble vida: **¡él era el agente secreto protagonista de True Lies!**, algo que ni siquiera su mujer sabía.

Como comprenderéis los que hayáis visto la **película**, esta broma encaja perféctamente en su argumento (un agente de élite del gobierno norteamericano que desarrolla su trabajo en to-



El vuelo del Harrier. *Llegado el momento, os tocará pilotar el Harrier abordo del cual Schwarzenegger intentaba detener los camiones de los terroristas en la peli.*



Cuerpo a cuerpo. *Los duelos cara a cara con multitud de enemigos serán constantes durante todas las fases.*

Atrévete a meterte en el "pellejo" de Arnie



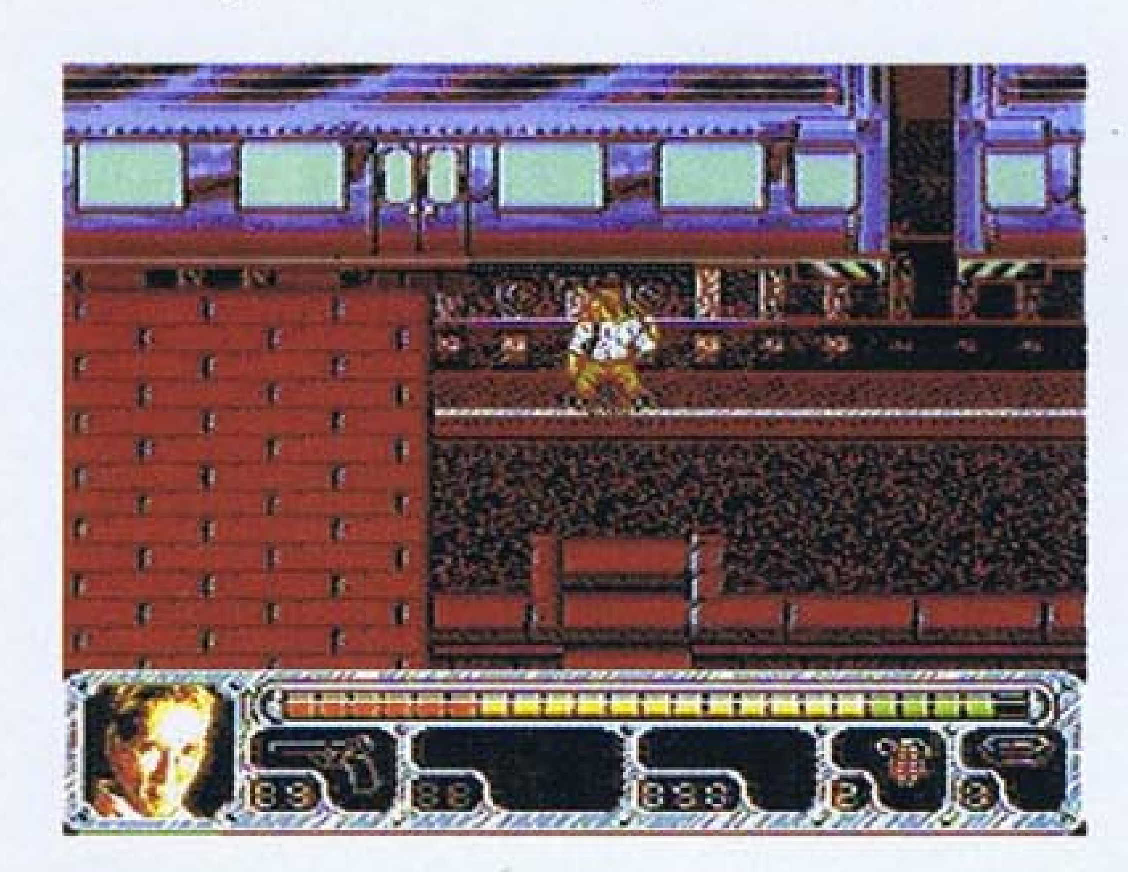
tal secreto, incluso para su familia) y viene al caso para presentar la adaptación del film de **Arnold Schwarzenegger** a los 16 bits.

En **Acclaim**, tomaron buena cuenta del viejo teorema que dice que el camino más corto entre el celuloide y la habitación de un chaval es el videojuego, y, ni cortos ni perezosos, se pusieron manos a la obra para llevar **Mentiras Arriesgadas** a las Súper de todo el mundo. ¿Que cómo se consigue meter una película con **150 millones de dólares** de presupuesto en los 16 megas de un cartucho? Pues con mucho sentido de la acción y un seguimiento fiel del argumento a lo largo de las fases.

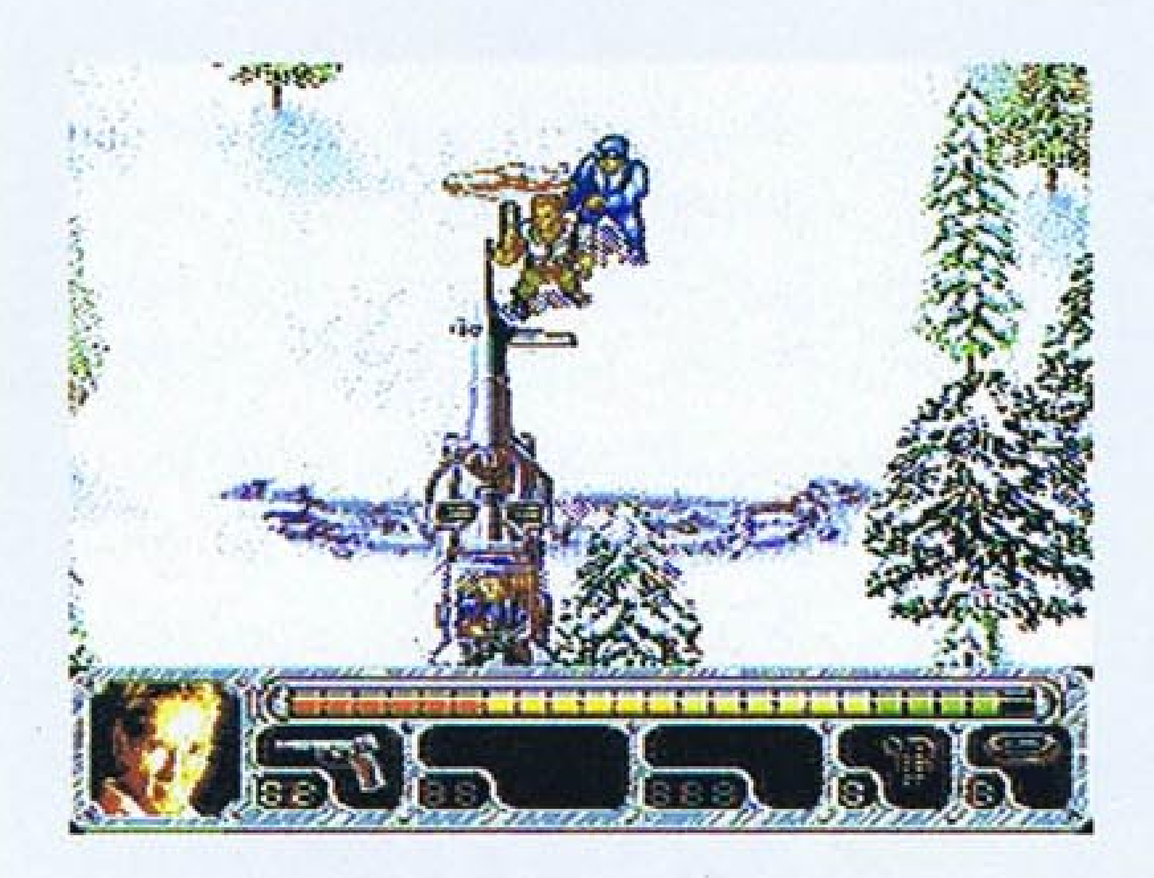
Veréis, **True Lies** os meterá en la piel de



Cuidado con los civiles. *Harry, el protagonista, deberá tener cuidado con no matar civiles. Además, como dice el texto de la imagen, será año electoral... y los votos son los votos.*



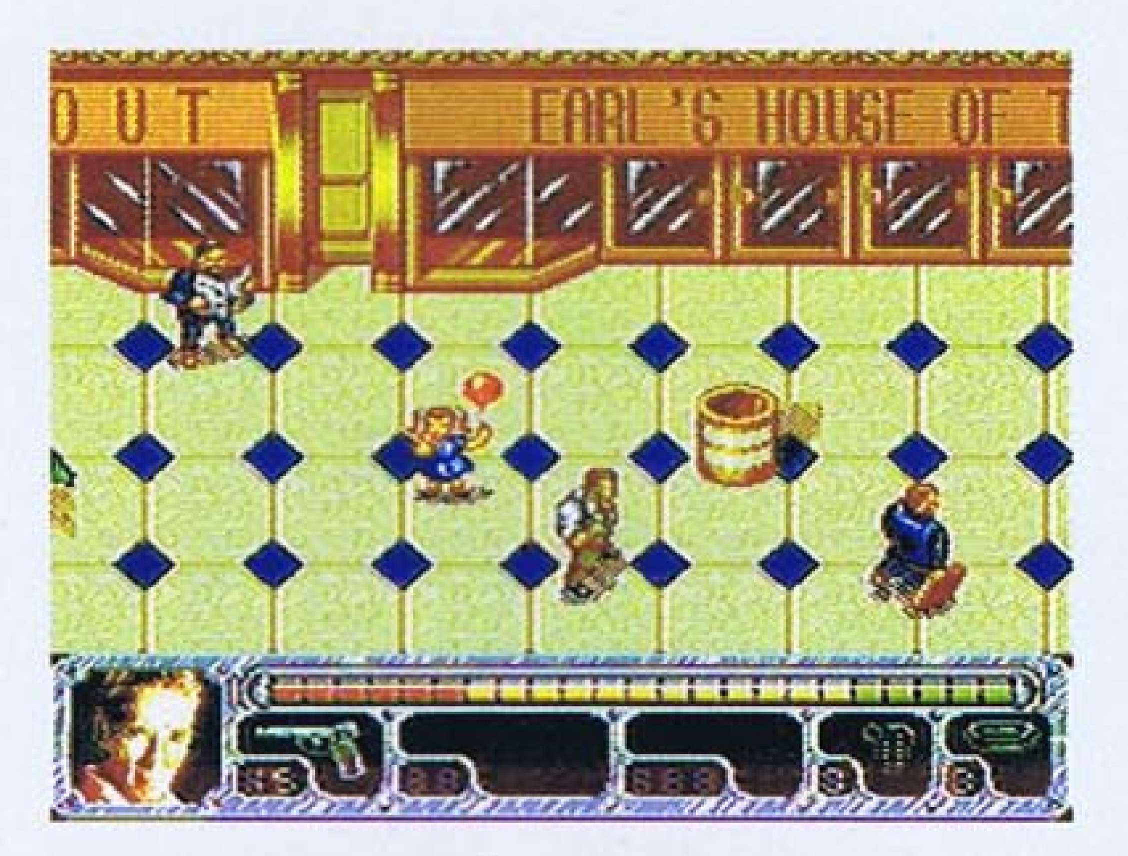
A vista de pájaro. *La perspectiva aérea y oblicua os permitirá moveros y disparar en un ángulo de 360 grados.*



Todos contra vosotros. *El ejército de enemigos que se enfrenten con vosotros será innumerable y no ahorrará medios bélicos con tal de que el "Game Over" aparezca en pantalla.*

La ficha

- Acclaim
- Super Nintendo
- Acción
- 16 Megas
- Marzo



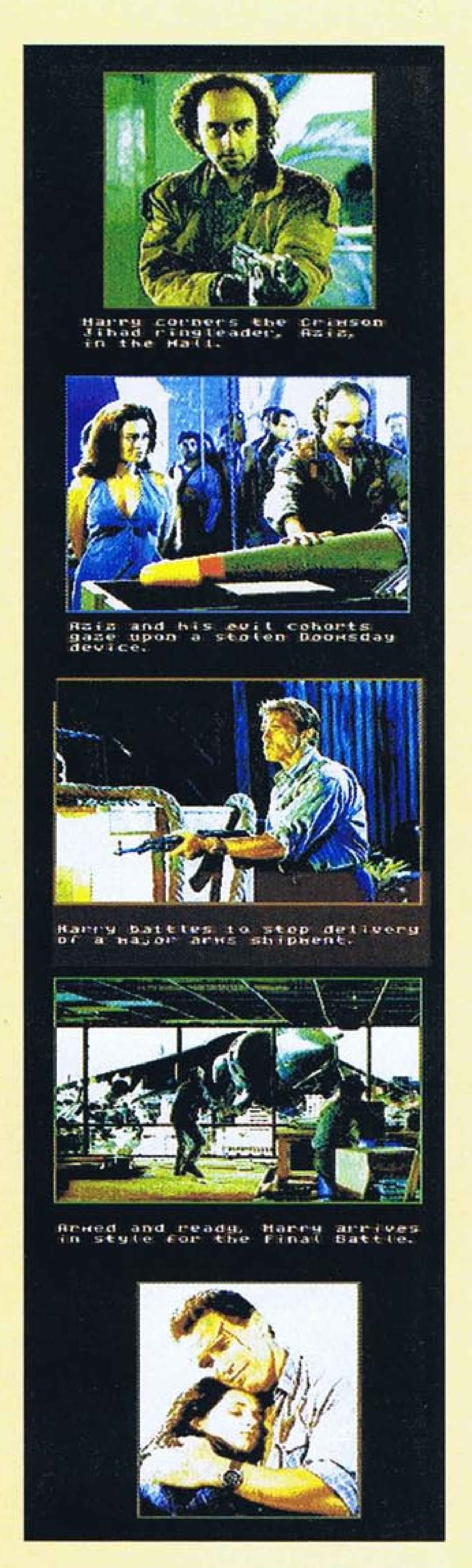
Igual que en la Gran Vía. *Los escenarios por los que os moveréis serán tan reales que vuestros pasos se cruzarán con personas inocentes, como la niña del globo rojo.*



¿Fuego de artificio? *Nada de eso. Los disparos y explosiones serán de verdad y atronarán constantemente.*

El mejor cine en vuestra Super

Estas **imágenes digitalizadas** *de "Mentiras Arriesgadas" aparecerán en los* **intermedios entre fase y fase del juego**. *Viéndolas, dos pensamientos atacan nuestra mente atormentada (¡toma ya!): el primero va directamente a la* **calidad técnica** *que tendrá* **True Lies (simplemente asombrosa)**; *mientras que el segundo nos habla de la* **conexión** *que habrá entre el argumento original del* **film** *y el desarrollo de la* **acción**. *Tan parejo que a lo mejor os confundís.*



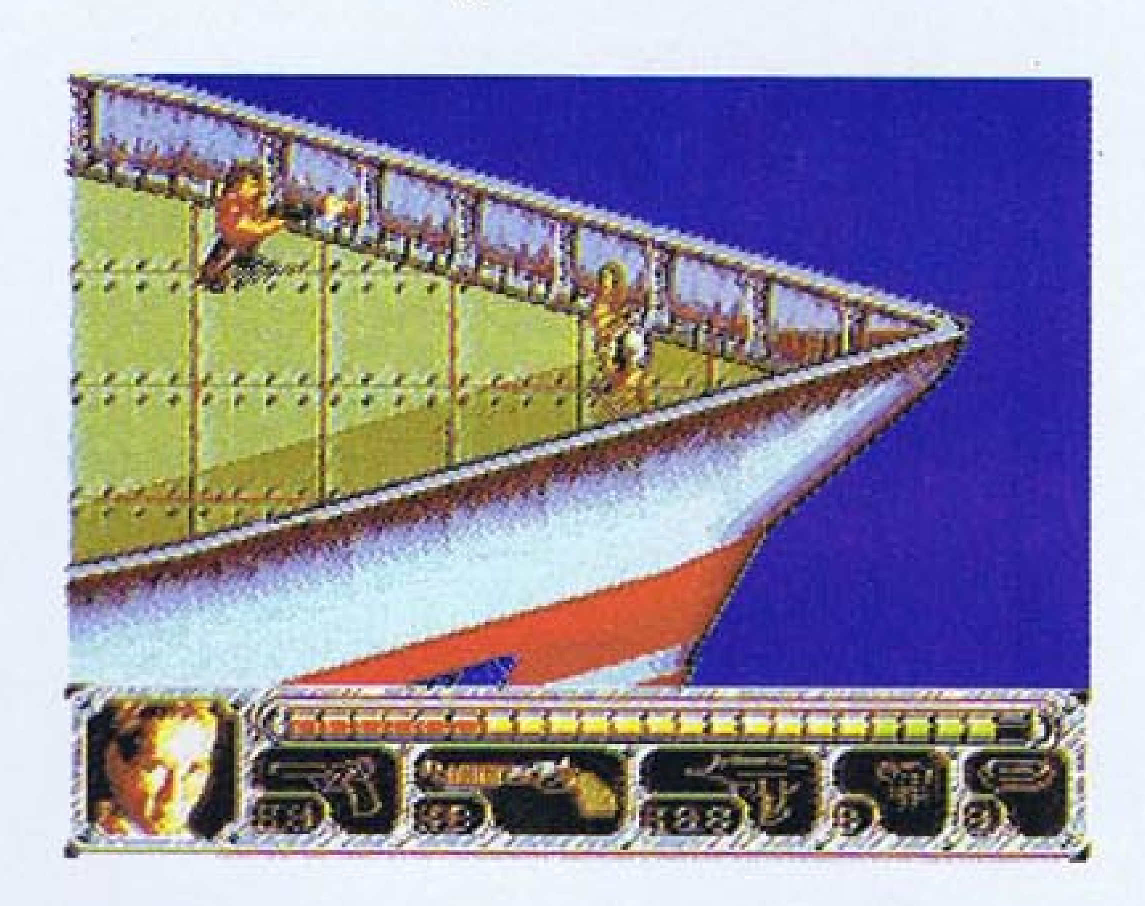
Harry-Schwarzenegger por medio de una **perspectiva aérea oblicua** (similar, por ejemplo, a la que vimos en juegos como The Chaos Engine) y una **autonomía de movimientos** total a lo largo del mapeado. Eso se traducirá en una mecánica de juego consistente en investigar palmo a palmo unos **escenarios casi laberínticos** para poder cumplir todas las instrucciones que se os darán al principio de cada nivel.

Si recordáis, **Arnie** llevaba una vida bastante agitada en la película, siempre enfrentado al peligro; y exactamente así, será vuestro devenir a lo largo de las partidas: **enemigos** hasta debajo de las alfombras, muchos tiros y un personaje que tendrá un **radio de disparo de 360 grados** gracias a la particular visión que os hemos mencionado y que podéis apreciar en las imágenes que adornan esta preview. A toda esa acción, se le va a añadir la presencia de sangre en pantalla y de no pocos muertos. Y es que éste es un juego que lleva la etiqueta **"para mayores de 13 años"**. Ahora, toca esperar un poco hasta que llegue el día en que os podáis convertir en Schwarzenegger.

¡Ten cuidado ahí fuera, Harry!

*Harry, el protagonista del juego, se enfrentará en casi todas las fases a un **mapeado laberíntico**, lleno de habitaciones, recovecos y enemigos. Su **autonomía de movimientos** y las distintas **armas** que encontrará le permitirán abrir fuego en todas direcciones para enfrentarse a la situación de la mejor manera posible. Eso sí, siempre deberá cumplir una premisa principal: **evitar herir a civiles**. Como alcance a **tres inocentes**, tendrá que comenzar **la fase desde el principio**. Así que, precaución.*



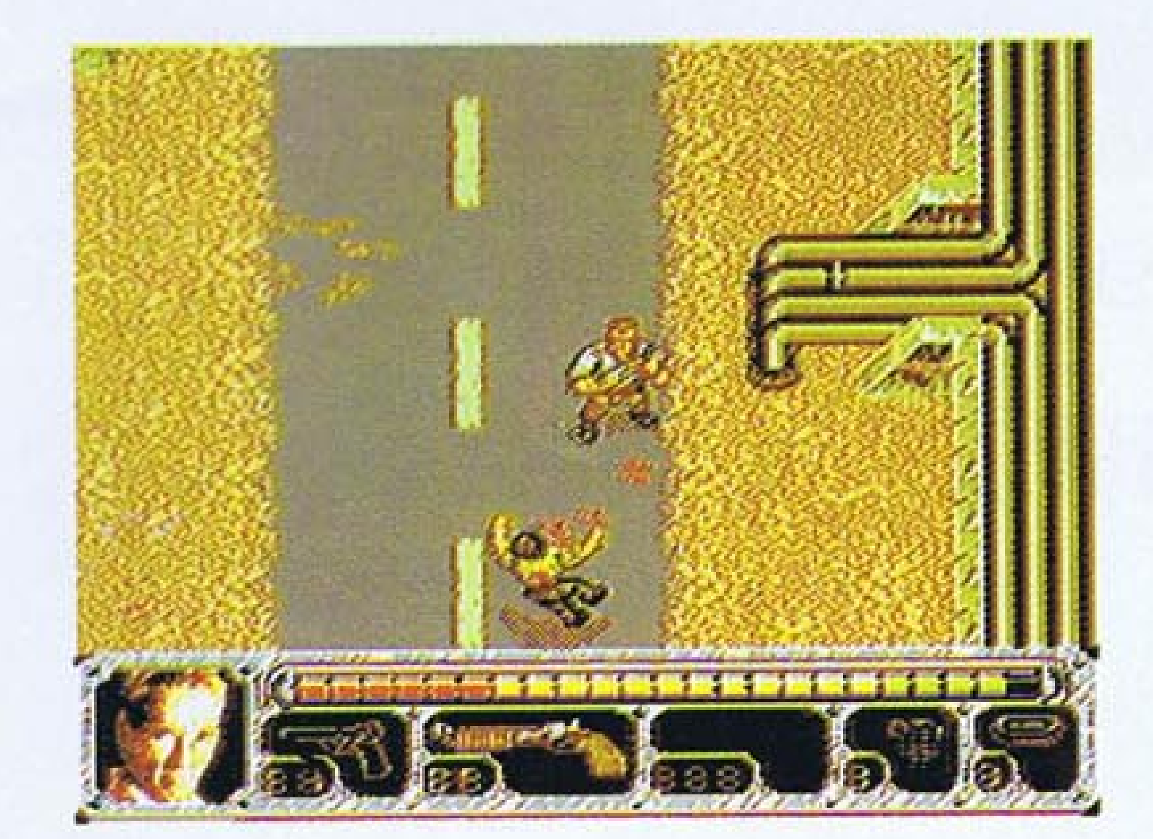


***La cartuchera llena.** Fijáos en el arsenal que podréis llegar a acumular: pistolas, ametralladoras, granadas,etc...*

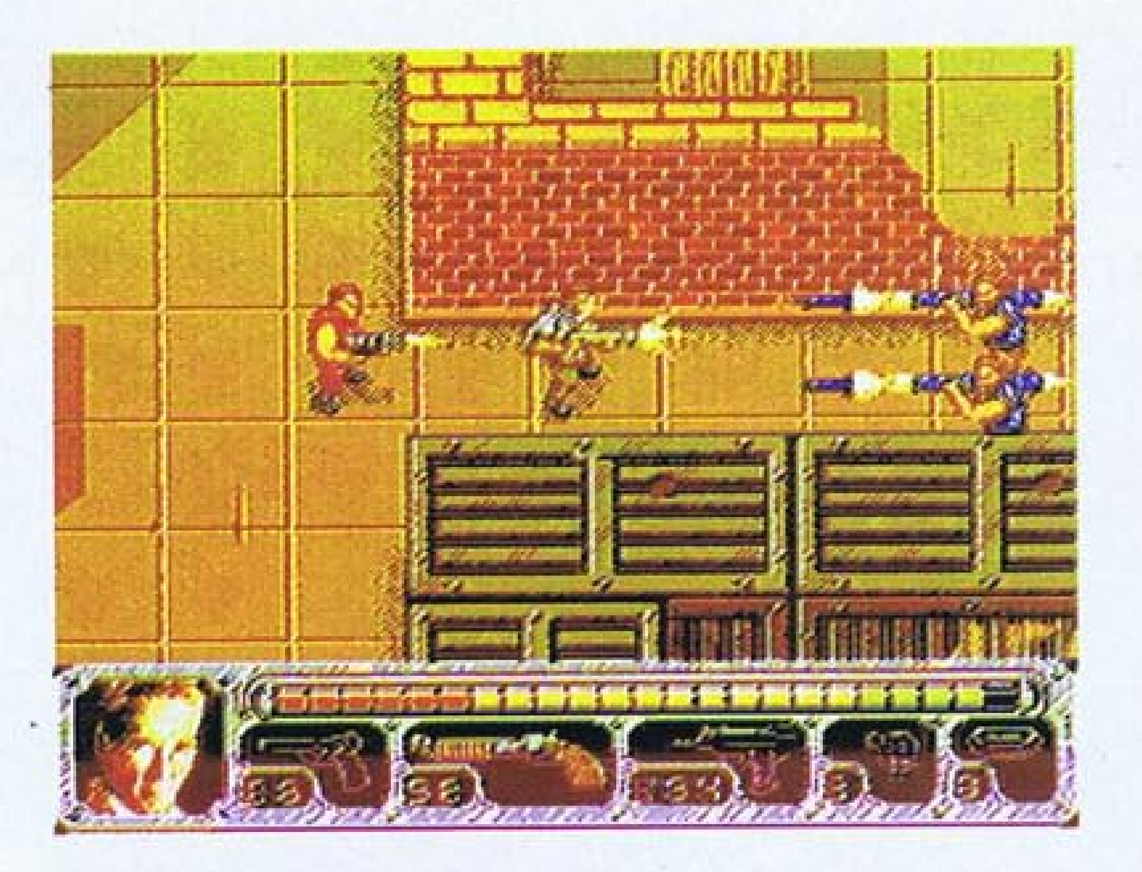
El nombre de Schwarzenegger es sinónimo de acción y True Lies se va a encargar de demostrarlo una vez más. La fidelidad a la película y una planteamiento algo violento van a asegurar varias horas de disparos y explosiones atronadoras para la Super Nintendo.



***Escapa si puedes.** Harry deberá tener el gatillo fácil para enfrentarse a situaciones tan comprometidas como ésta.*



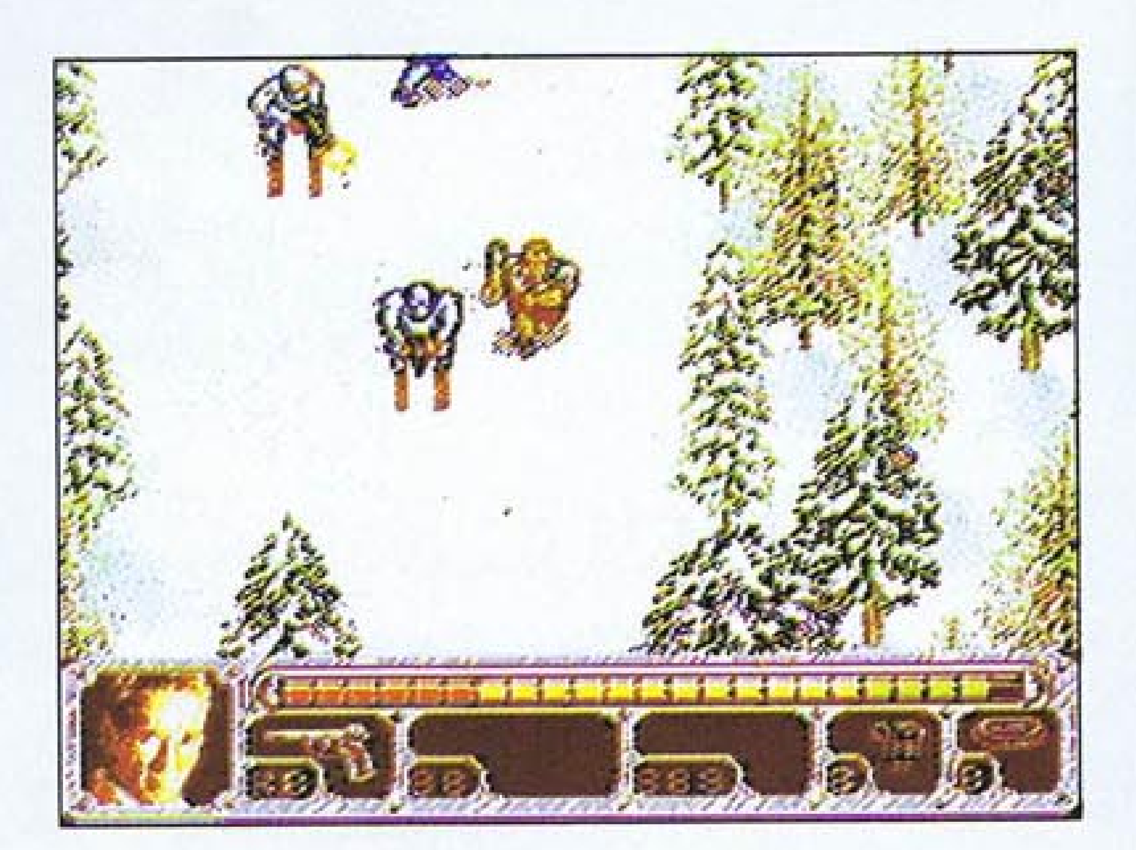
A sangre y fuego. *Las muertes serán de lo más sangriento en True Lies. Además, habrá varias decenas por nivel.*



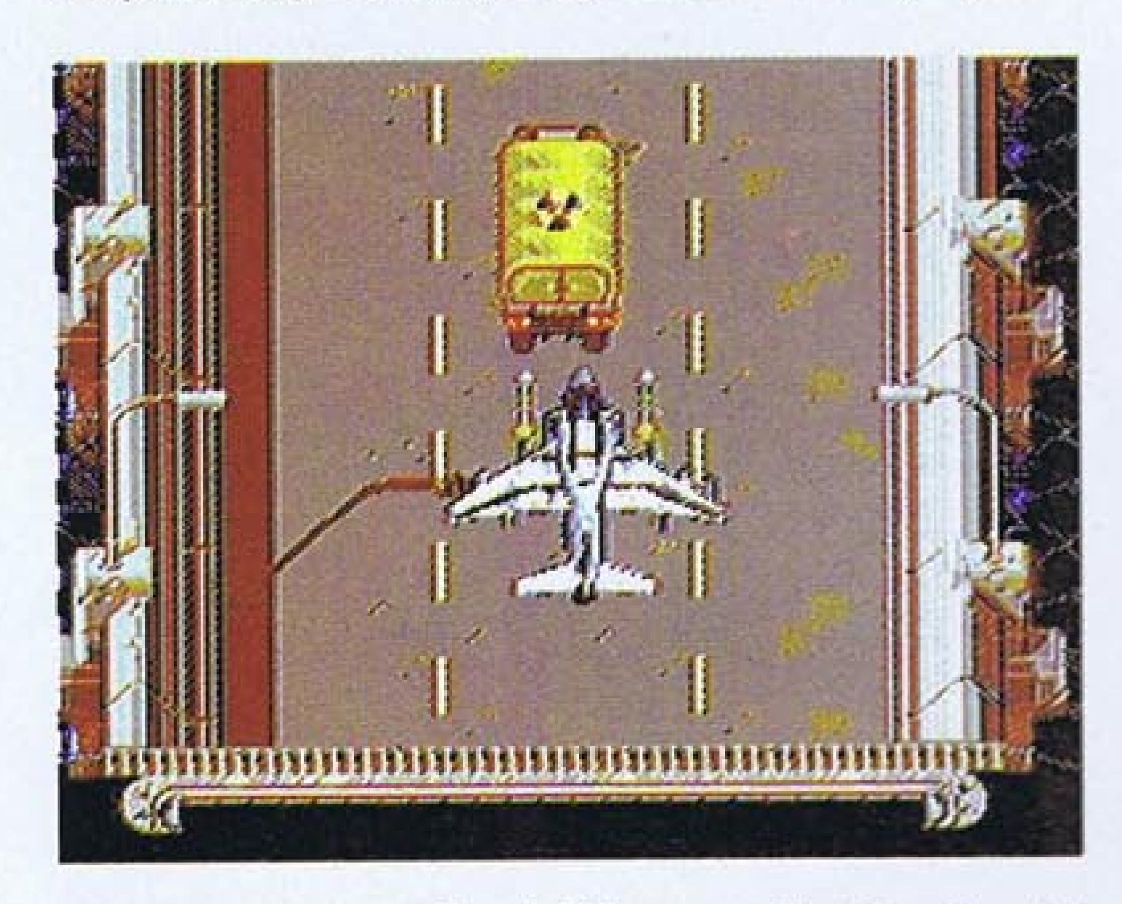
Cada vez, nuevas armas. *Conforme avancéis, el poder de ataque enemigo será mayor. Aquí tenéis un buen ejemplo.*

Un actor que da mucho juego

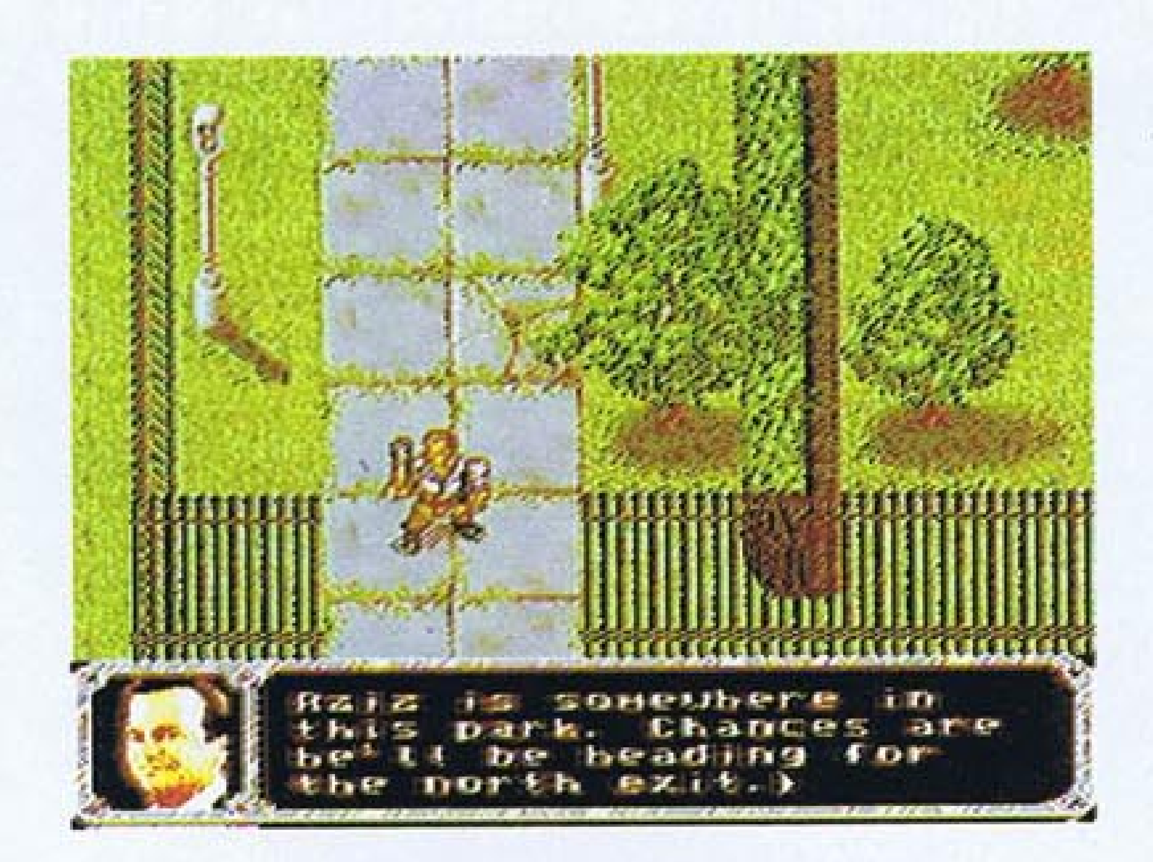
Ésta no va a ser la primera vez que una película protagonizada por **Arnold Schwarzenegger** de el salto a **Super Nintendo**. La acción que preside las aventuras del musculoso actor austro-americano es propicia para ser convertida en videojuego. Así, lo han entendido los programadores, que no han perdido el tiempo y nos han permitido encarnarle unas cuantas veces en la pantalla de nuestro televisor. Primero pudimos revivir en **Terminator** y **Terminator 2: Judgment Day** el famoso argumento futurista de las películas del mismo nombre. Después pasamos con **Arnie** de la pantalla a la realidad en **Last Action Hero**, un videojuego que tuvo tan poco éxito como la cinta en que estaba basado. Esperemos que **Mentiras Arriesgadas** corra mejor suerte porque, desde luego, razones de peso no le van a faltar para ello. ¡Seguro!



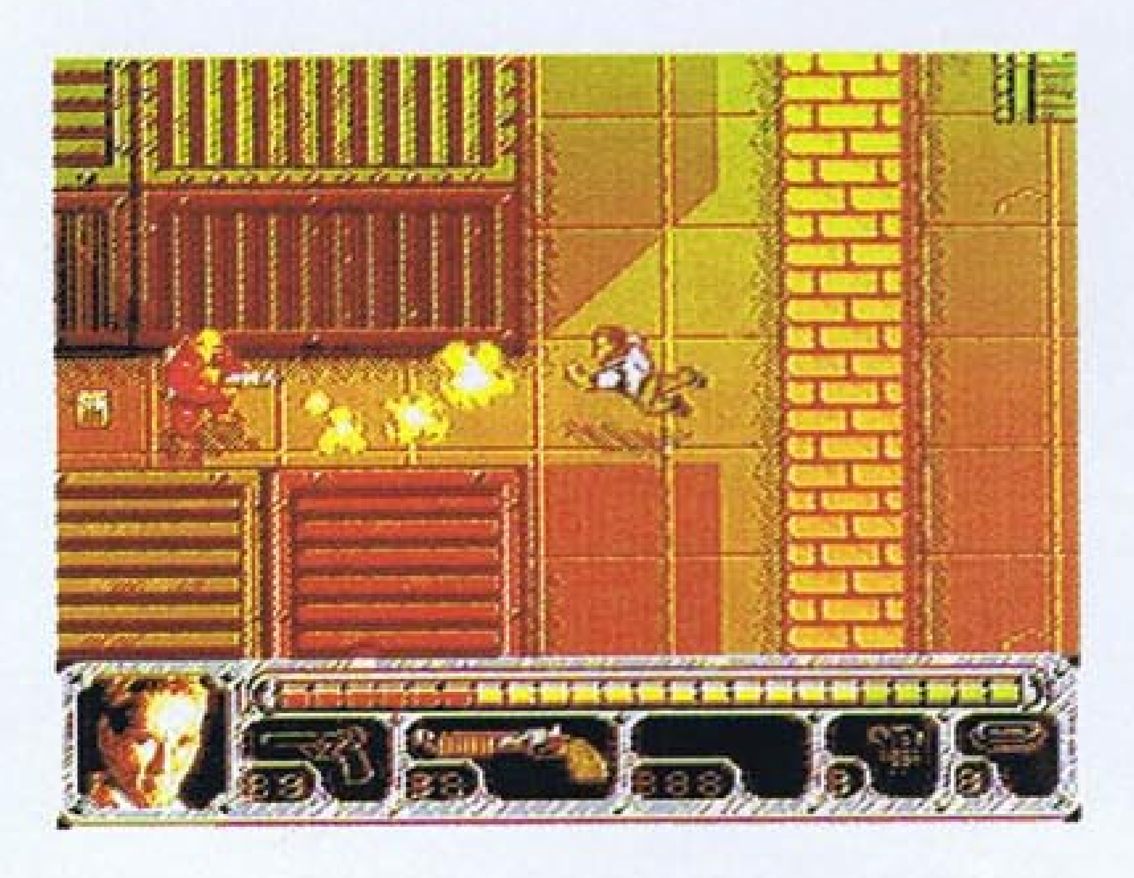
El sprite más cachas. *La figura musculosa de Schwarzenegger quedará perfectamente reflejada en el protagonista.*



¿Dónde está Harry? *La del Harrier será la única fase del juego en la que no controléis al protagonista en persona.*



¡A sus órdenes! *Al comienzo de cada fase, vuestro compañero os explicará la misión que tendréis que cumplir.*



¡Banzaaai! *Este salto a lo tarzán estará entre el repertorio de movimientos que podréis realizar controlando a Arnie.*



A fuerza de passwords. *El sistema de contraseñas será la llave que os permita llegar lejos en Mentiras Arriesgadas.*

Acclaim o el gusto por el detalle

True Lies tendrá detalles capaces de sorprender al más pintado. Escenarios **variados y realistas**, como el de los lavabos del centro comercial (¿habéis visto la película?); **personajes secundarios** que no intervendrán en la acción, pero que tendrán vida propia (fijáos en el señor que se tapa con el periódico al oir los disparos); la **cuenta de segundos,** que aparecerá cuando lanzáis una granada, o **la sangre que salpicará** el suelo cuando matéis a algún enemigo. La verdad es que en **Acclaim** se lo han currado para conseguir un juego que impacte al espectador.





STARGATE

• Acclaim • Super Nintendo • Acción • 16 Megas • Abril •

Todo a punto para iniciar el viaje





Con la llegada de Stargate al mundo de las consolas, los chicos de Acclaim vuelven a demostrar su confianza en los argumentos peliculeros para la configuración de su gama de nuevos juegos.

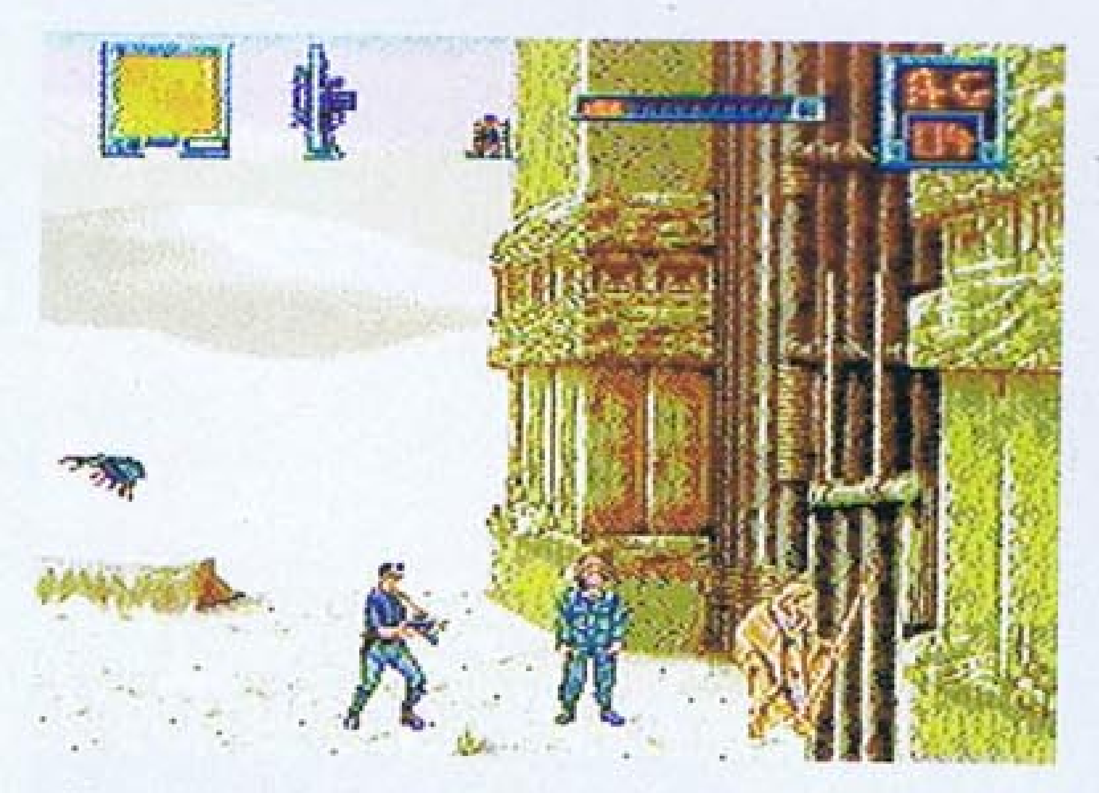
Un nuevo cartucho de 16 megas, inspirado en otro **éxito de taquilla** de las grandes pantallas de cine, ha sido creado para la mayor de **Nintendo**. Se trata de **Stargate** y, de la mano de **Acclaim**, pretende conseguir que los 16 bits derramen acción a tope.

Como era de esperar, el argumento del juego es, básicamente, muy similar al expuesto en la película. En él, el **Coronel** del ejército norteamericano **Jack O'Neil** nos ofrecerá todo un cursillo acelerado de supervivencia mientras resiste los ataques de los esbirros enviados por **Ra**. Todo ello dentro de un extraño mundo representado aquí por unos escenarios en los que el gran protagonista es el **múltiple scroll**, el cual otorga indudablemente mayor vistosidad al desarrollo de la acción.

Esta pieza de 16 megas llegará a todos nosotros el **próximo mes de abril**, pero los lectores de **NA** no tendrán que esperar tanto tiempo para conocerlo a fondo. Bastará con que lean el próximo **número de marzo**.



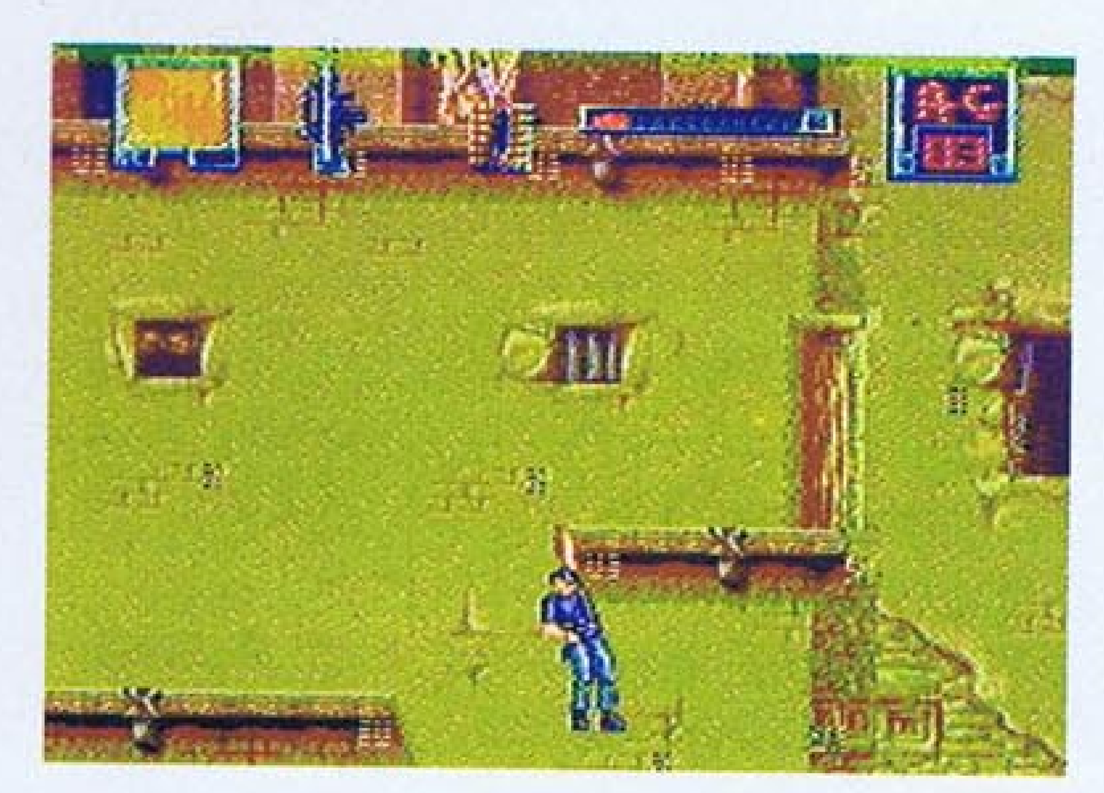
***Movimientos buenos y ágiles.** El protagonista se mueve estupéndamente, sin problemas, en todas las situaciones.*



***¡Abran o disparo!.** Al Coronel O'Neil no le atrae el mundo de las palabras y casi siempre deja que hable su arma.*



***Los botiquines son imprescindibles.** Con ellos, logramos recuperar una buena parte de la barra de energía.*



***¡Que me caigo!.** El Coronel ya está acostumbrado a superar dificultades como la que presentamos aquí.*



Año V Número 42 · 395 Pesetas

HOBBY CONSOLAS

REGALAMOS 50 CARTUCHOS NBA JAM

REVIS INDEPENDIENTE DE VI S PARA CONSOLAS

MORTAL KOMBAT ROMPE EN 32X

¡Supertítulos!
SAMURAI SHODOWN
DRAGON BALL Z 3
BATMAN & ROBIN
NBA JAM TOURNAMENT EDITION

¡Llega el mejor juego de lucha!
FATAL FURY SPECIAL

- Reportaje sobre todos los lanzamientos de Acclaim.
- Avalancha de juegos traducidos al castellano.
- Información a la última sobre las nuevas consolas
- Especial Teléfono Rojo, con más de 100 preguntas contestadas

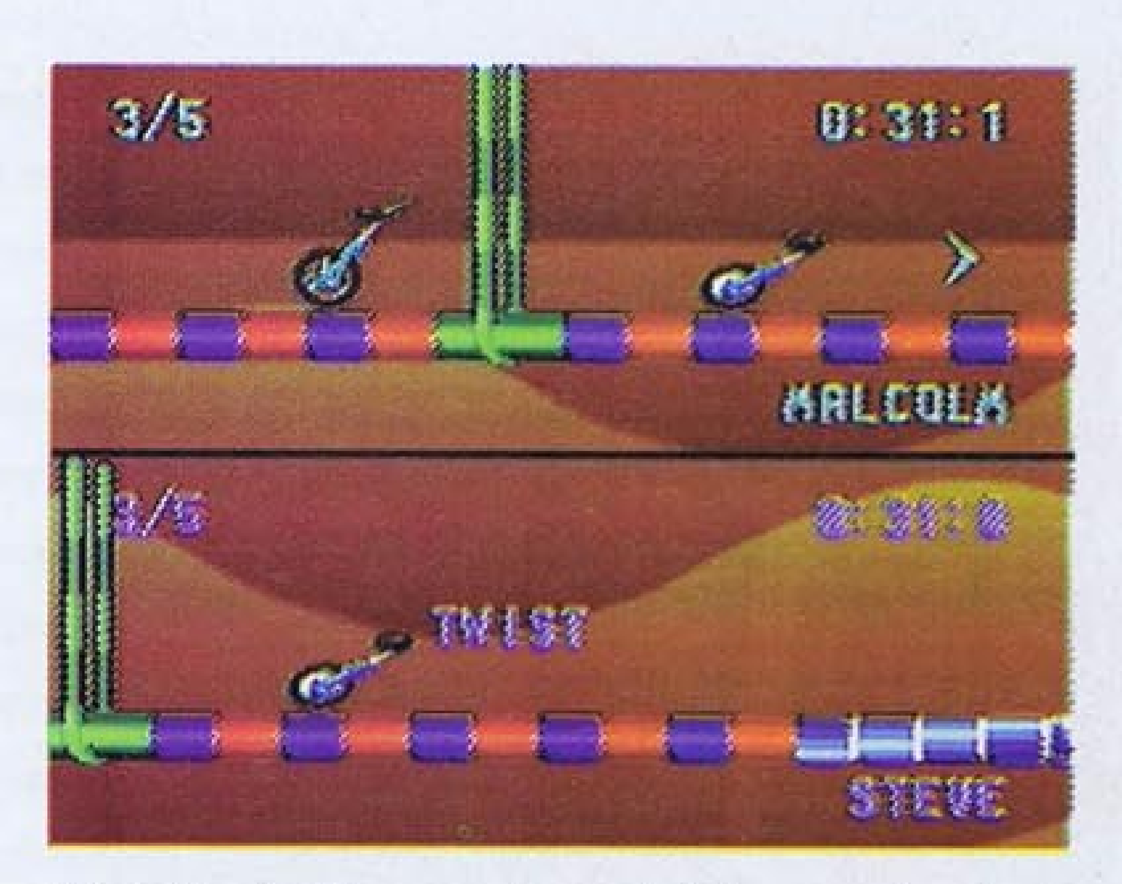
...¡y todo sobre las últimas novedades en juegos!



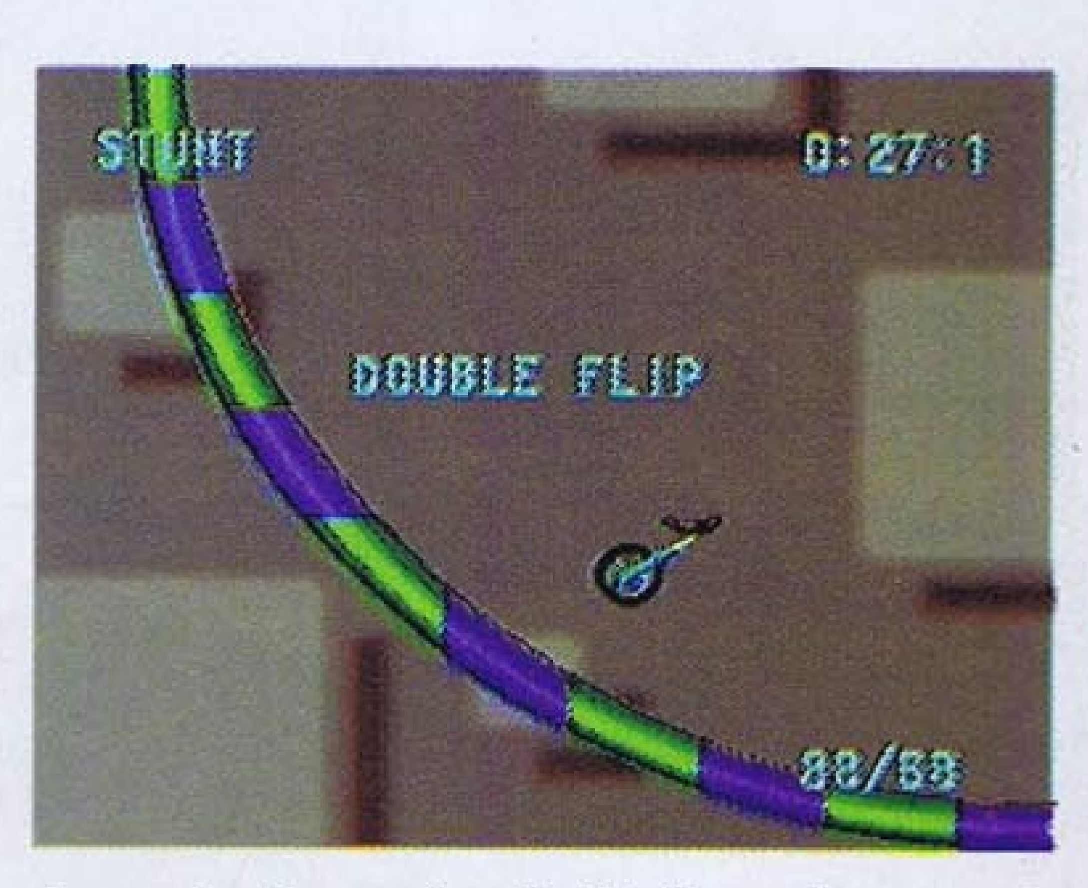


UNI

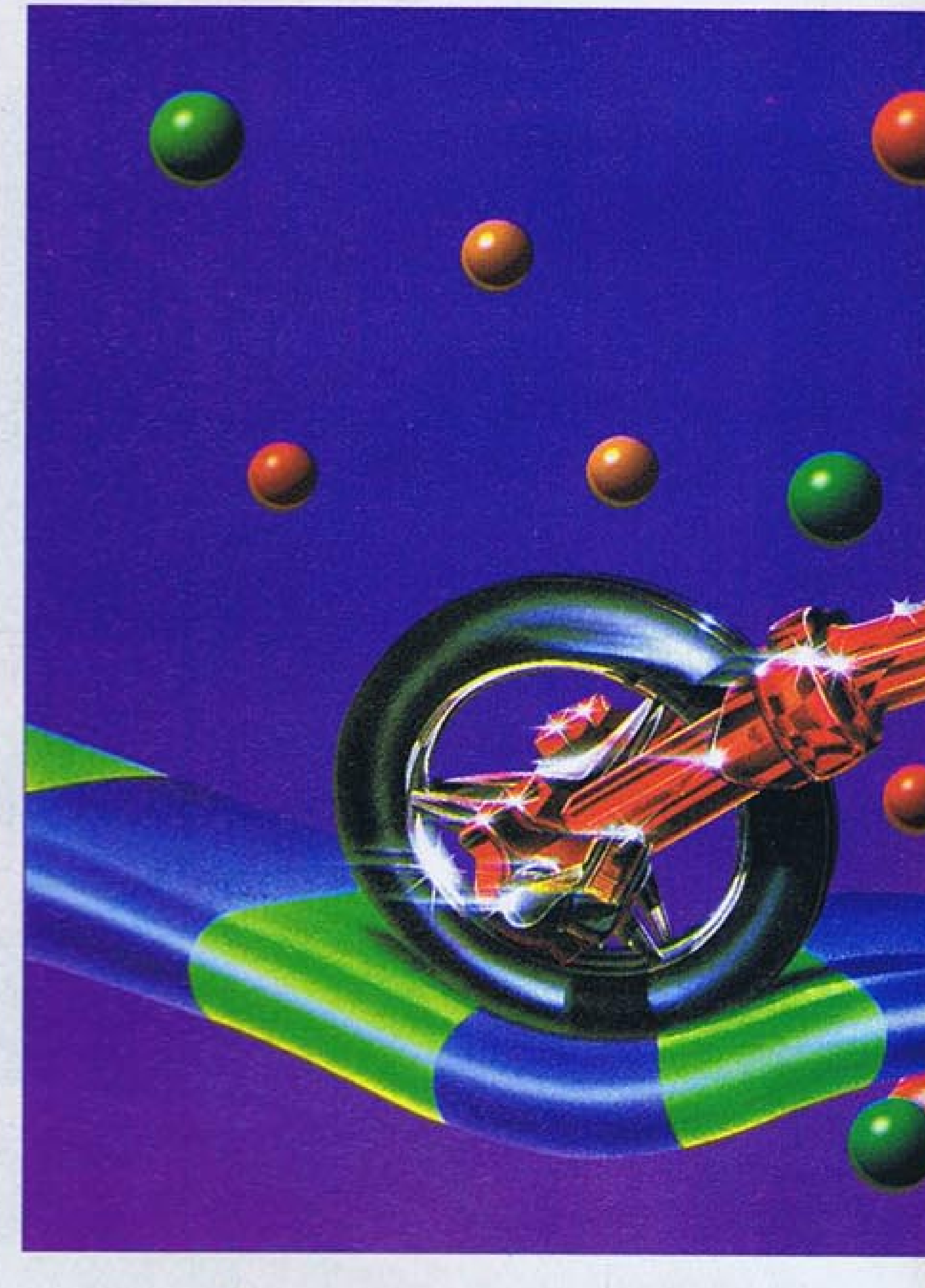
• Nintendo • Super Nintendo •

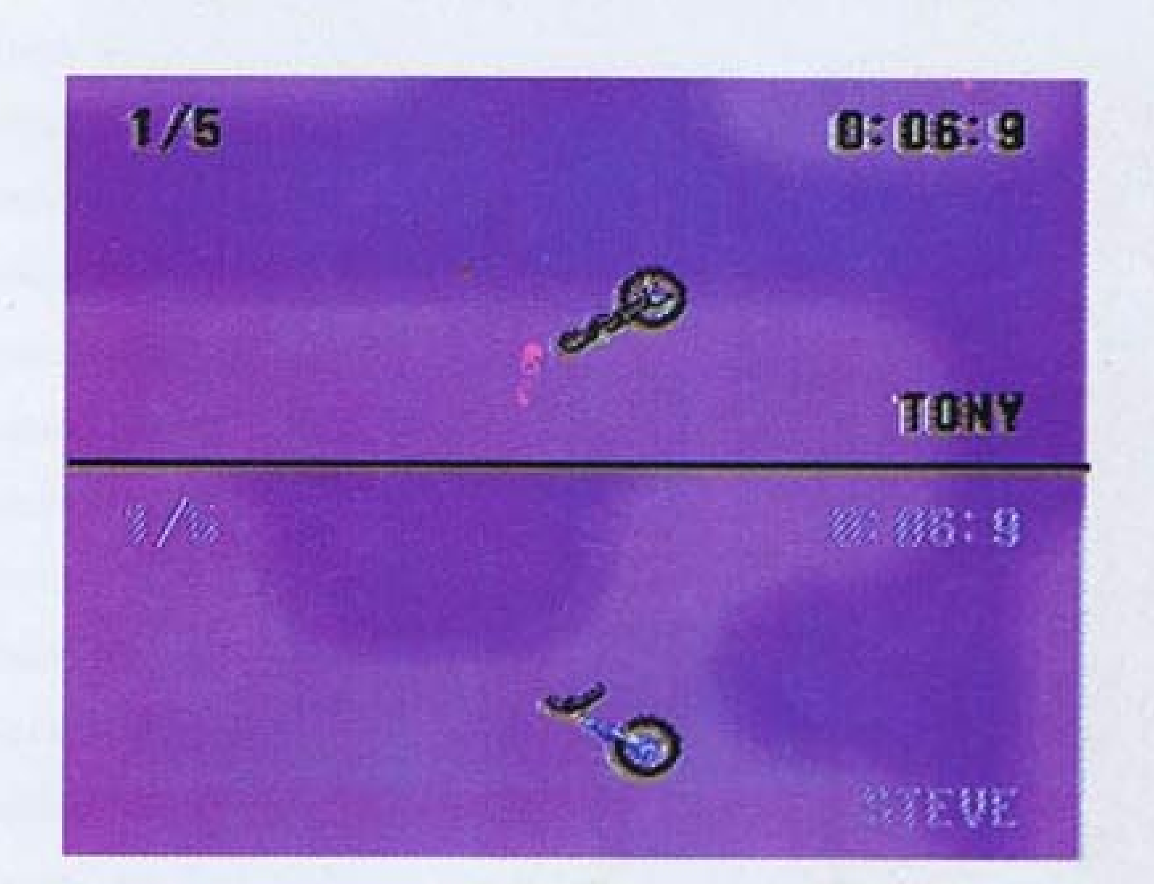


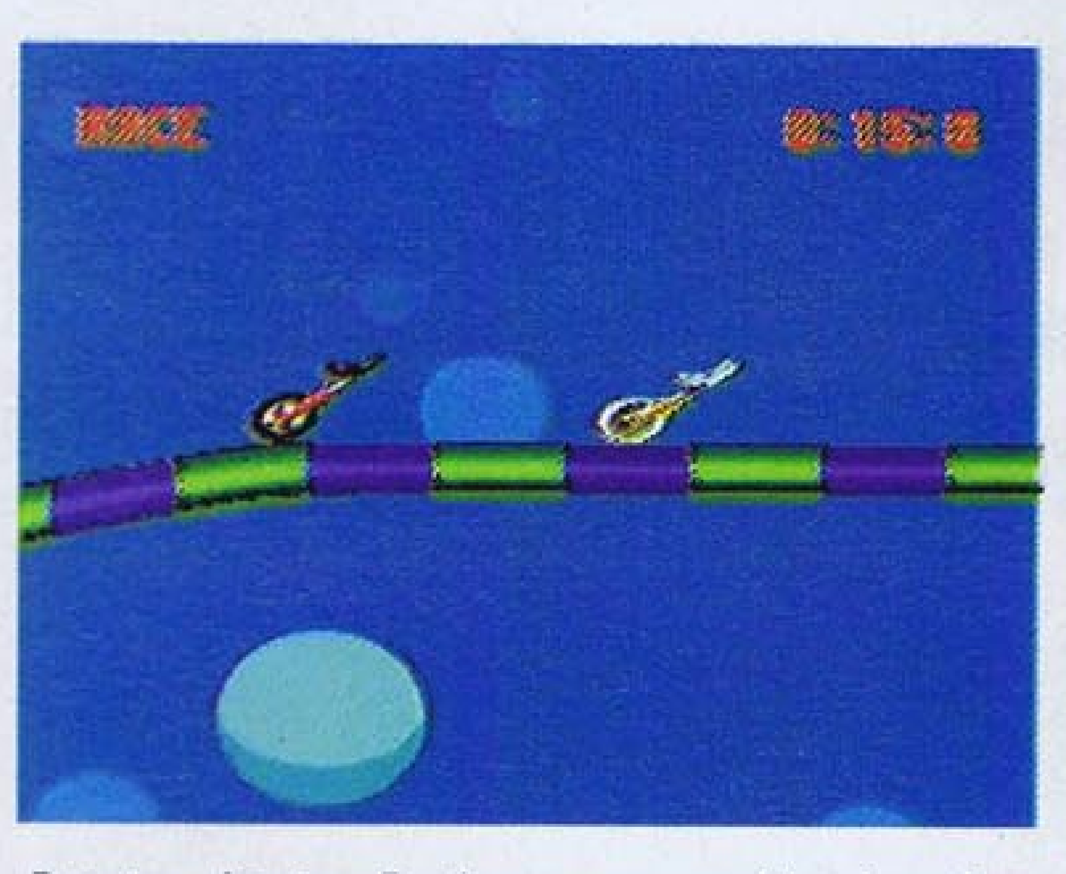
No falta el split screen. *La competición es mucho más divertida si participan a pantalla partida varios jugadores.*



Las acrobacias puntúan. *En Unirally, no todo es correr, sino que también hay que realizar piruetas con el monociclo.*

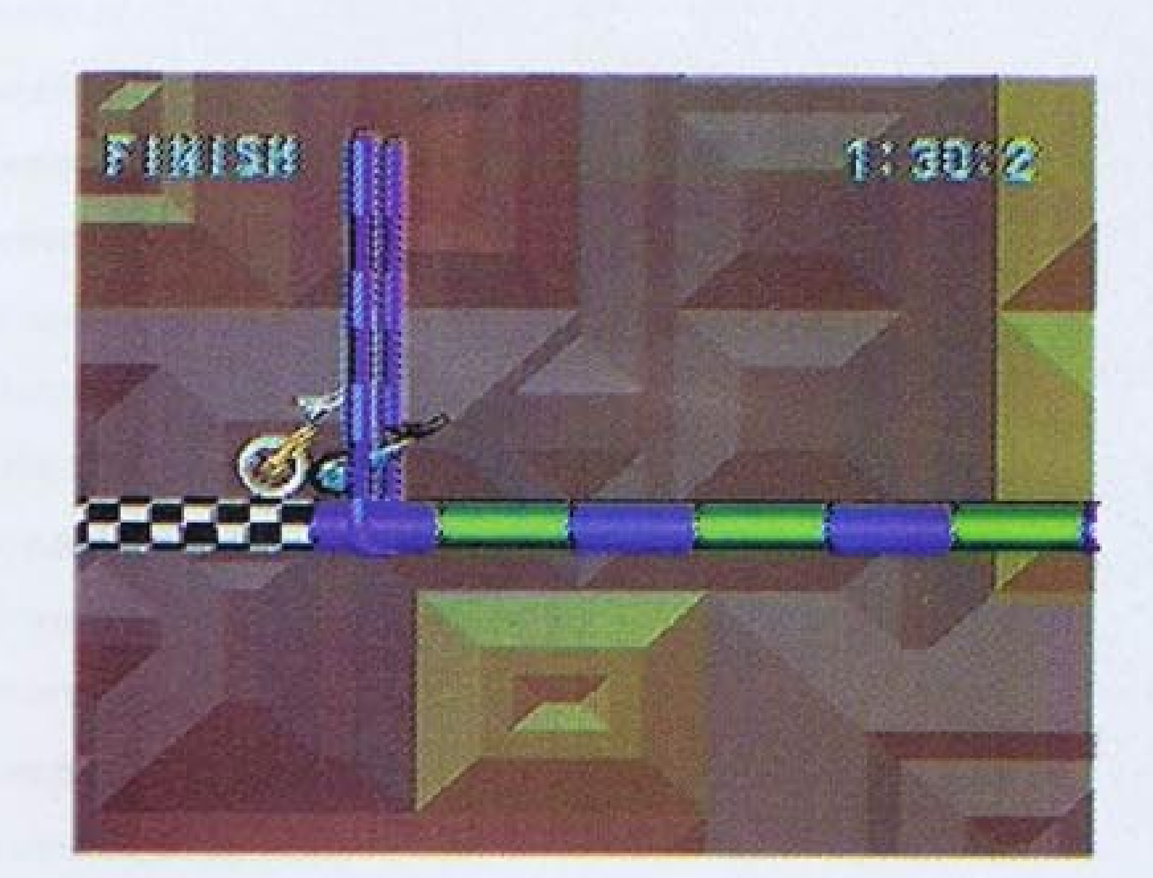






Deprisa, deprisa. *En plena carrera, no dejes de acelerar nunca o terminarás perdiendo vitales décimas de segundos.*

La medalla para el mejor. *Si superas las cinco pruebas de cada circuito, serás recompensado con una medalla.*



Por un cuerpo de ventaja. *La competición es tan apretada que, frecuentemente, la victoria se decide por un cuerpo.*

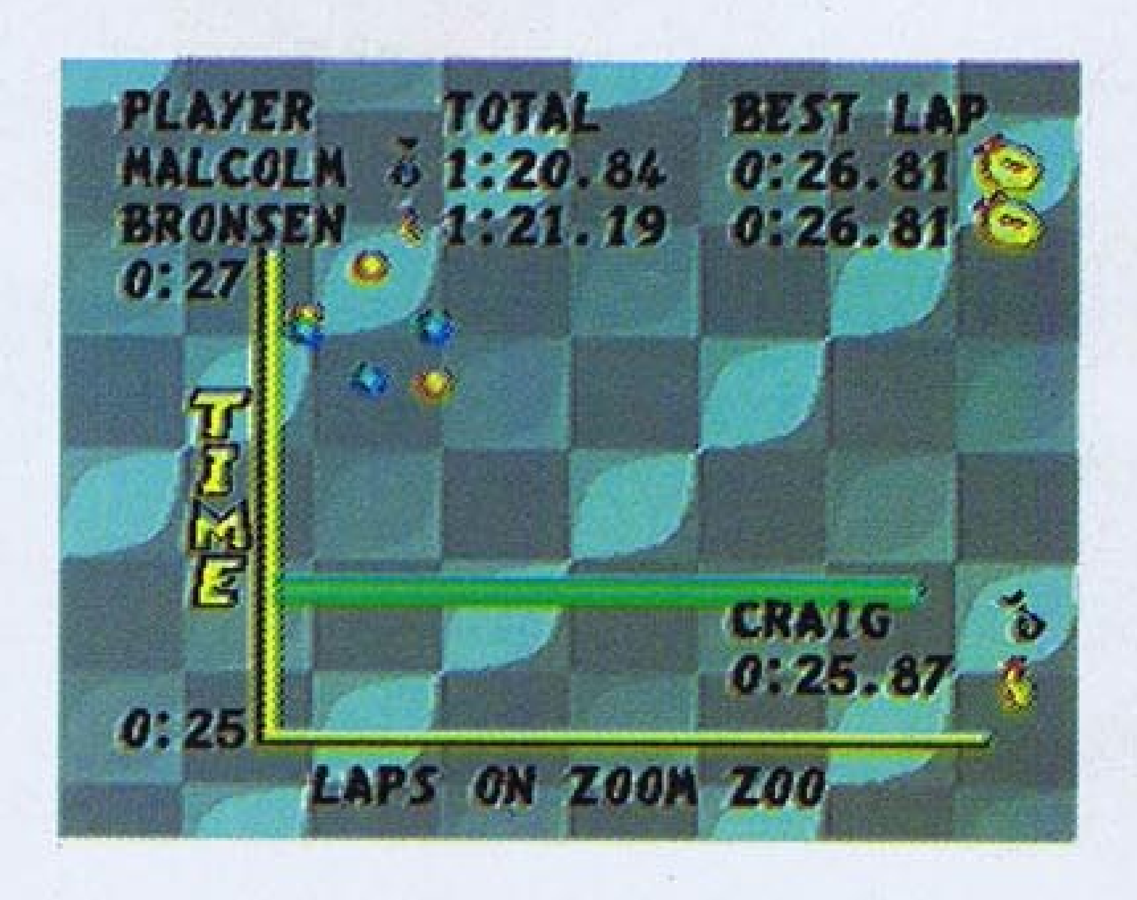
Nintendo pon vuestra velocid

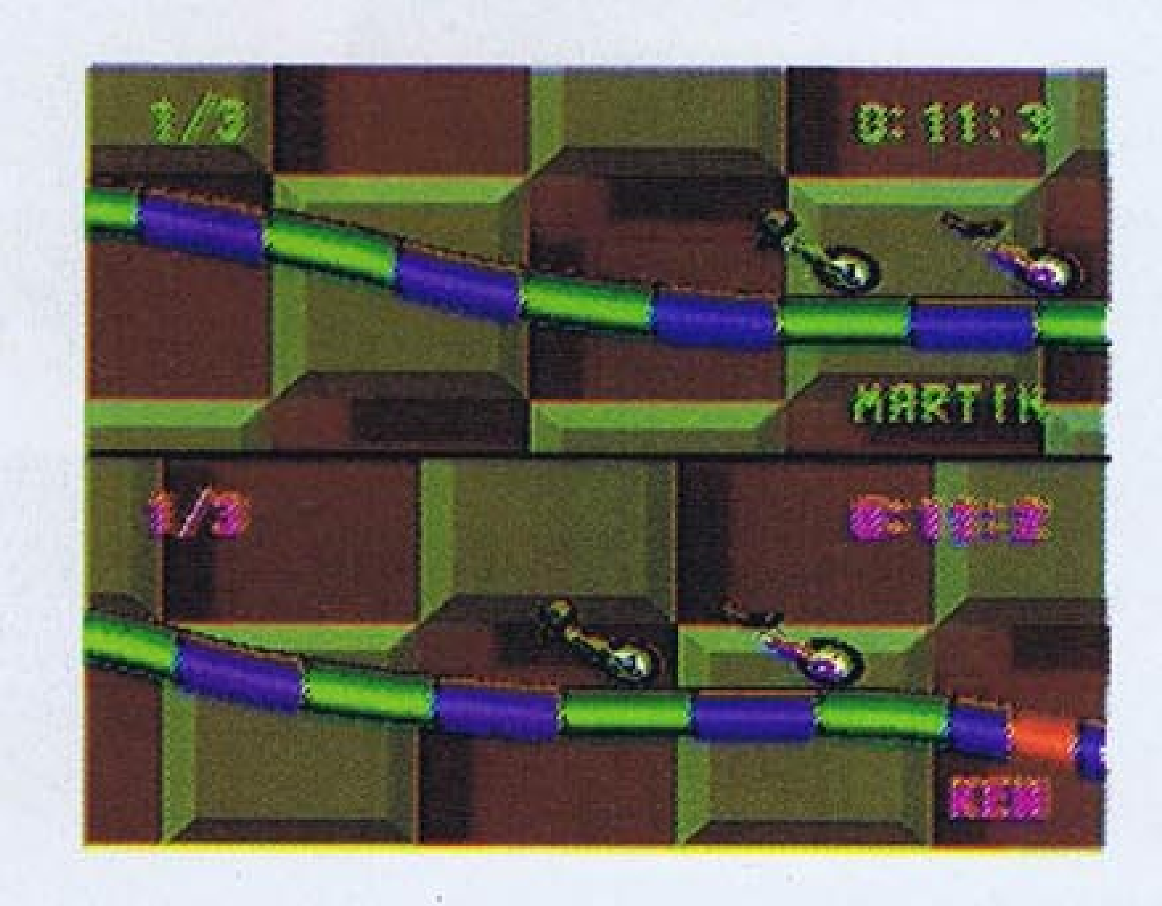
Nintendo nunca descansa y está siempre dispuesta a abrir **nuevos caminos** tanto en la originalidad de los argumentos como en la tecnología aplicada a los mismos.

Ahora no se les ocurre otra cosa que crear un **cartucho de carreras... de monociclos**, lo cual no deja de ser **sorprendente** porque lo lógico sería que los protagonistas de cualquier carrera que se precie fueran coches, motos, camiones, atletas, etc...; pero competiciones de monociclos **es algo de momento nuca visto** por el creciente universo de **Nintendo**.

El juego en cuestión será conocido **en el viejo continente** con el nombre de **Unirally**, mientras que **en el nuevo continente** será **Uniracers**, pero como lo del nombre da lo mismo vamos directamente con lo que interesa.

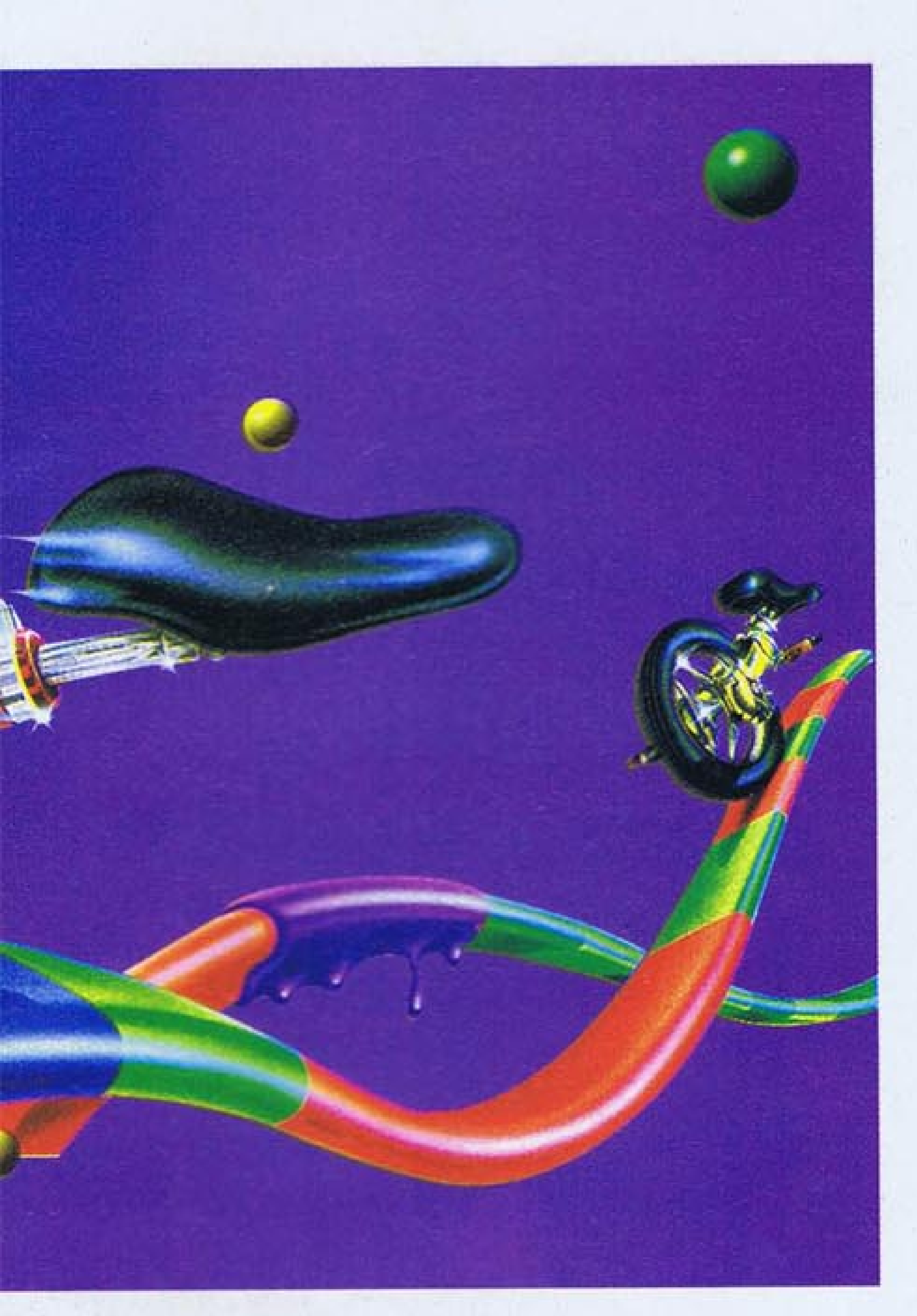
Lo primero que debéis saber es que **la parte tecnológica** de este cartucho corre a cargo de **Silicon Graphics**, lo que ya es tener mucho



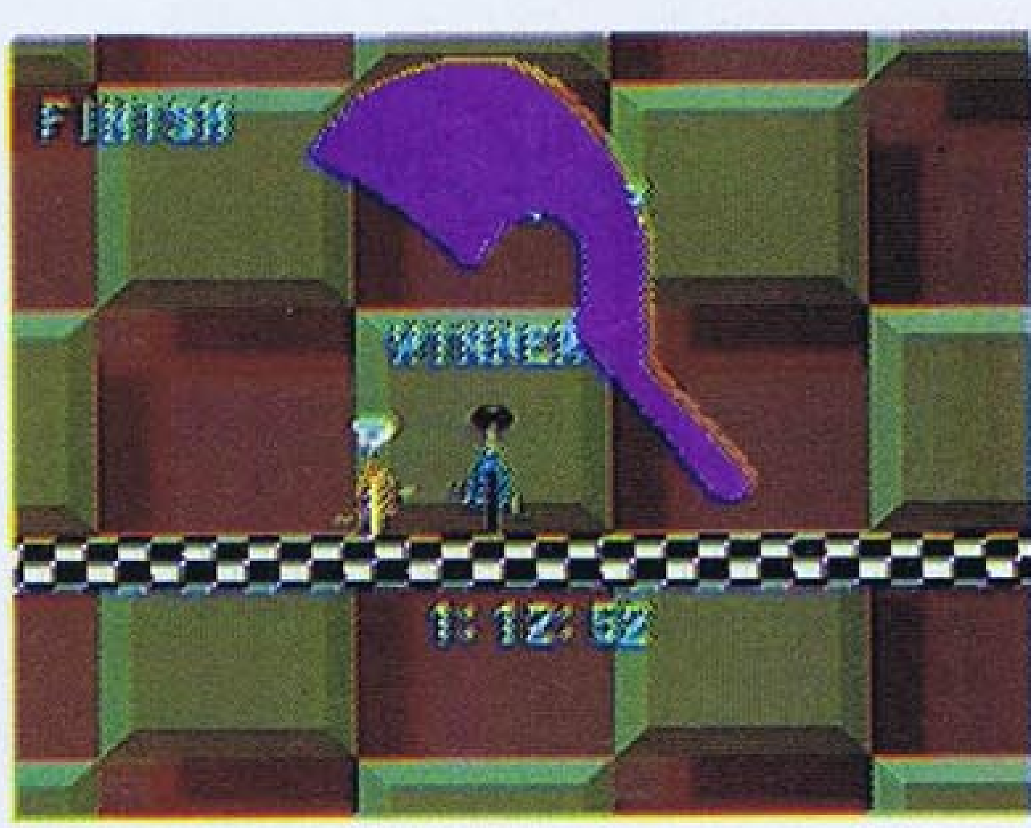


RALLY

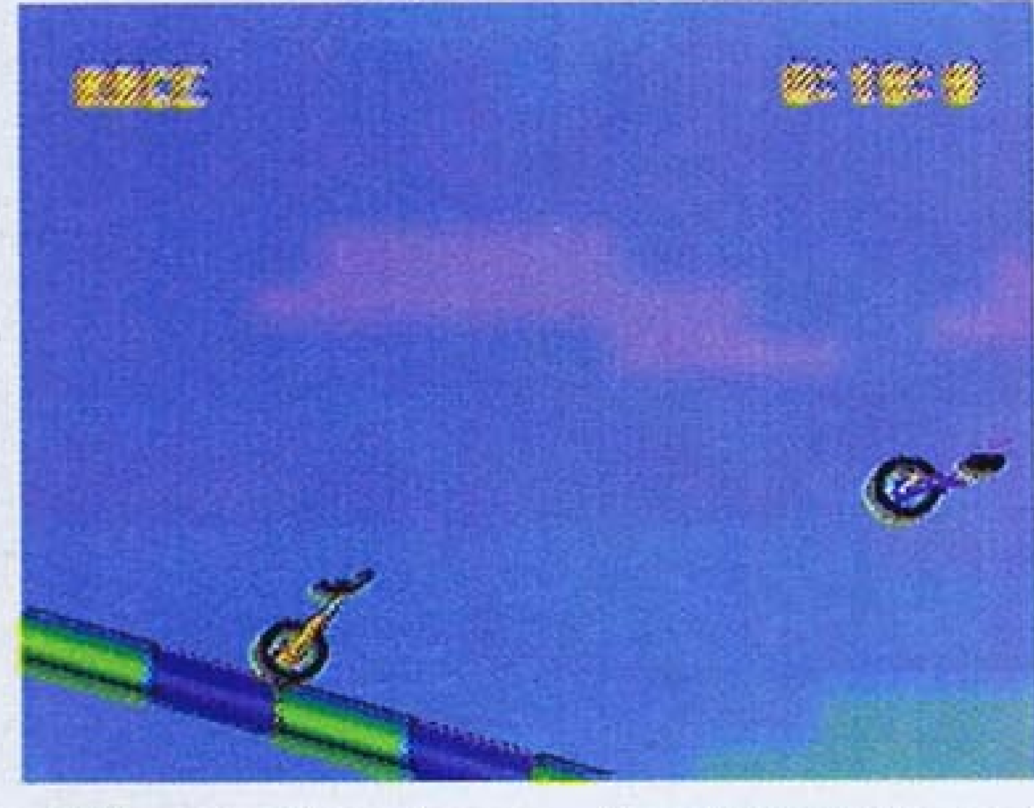
• Carreras • 8 Megas • Marzo •



Lo último de Nintendo para la Super va de carreras. Velocidad y piruetas de unos artilugios hasta ahora desconocidos en el mundo de los videojuegos: Los Monociclos. Con la inestimable ayuda de la tecnología Silicon Graphics, se ha elaborado un juego de argumento simple, pero enormemente atractivo, con el que podrás sentir en su máximo grado la sensación de velocidad.



And the winner is... *Al llegar a la meta, tanto el vencedor como el perdedor mostrarán sus alegrías y decepciones.*



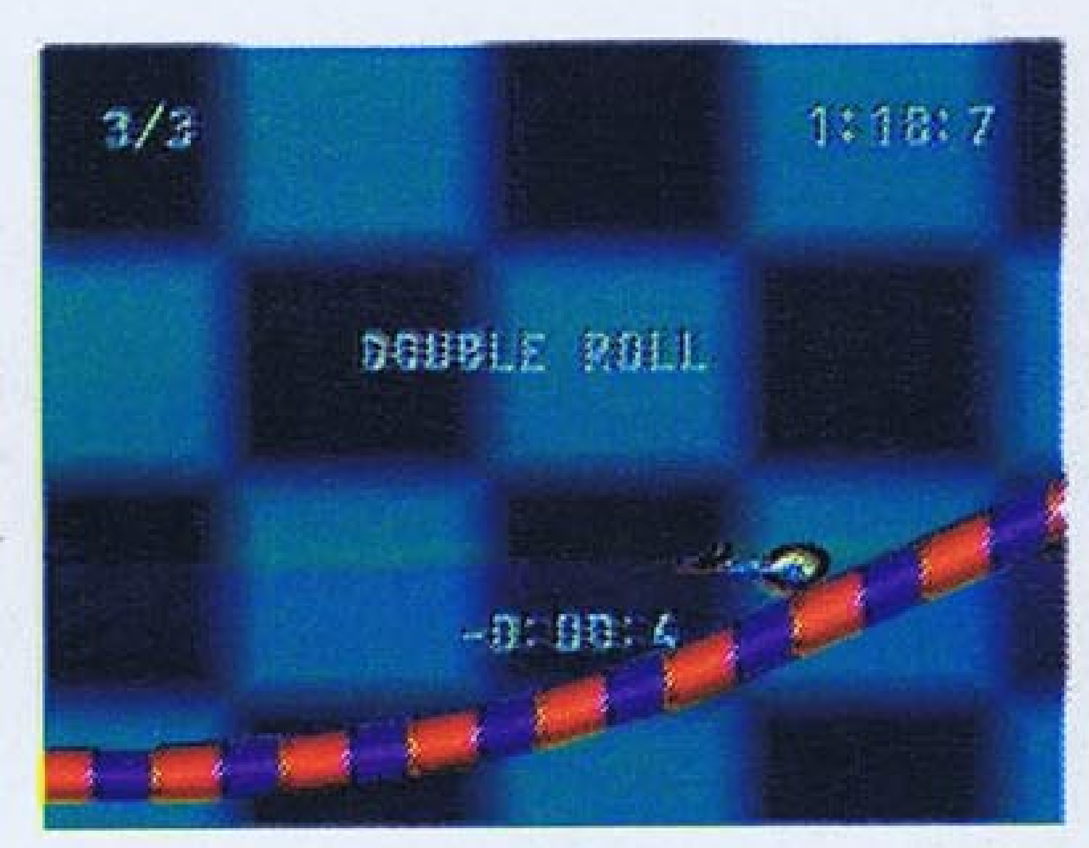
¡Allá vooooy! *Los saltos que realizan los monociclos en algunas ocasiones son verdaderamente espectaculares.*

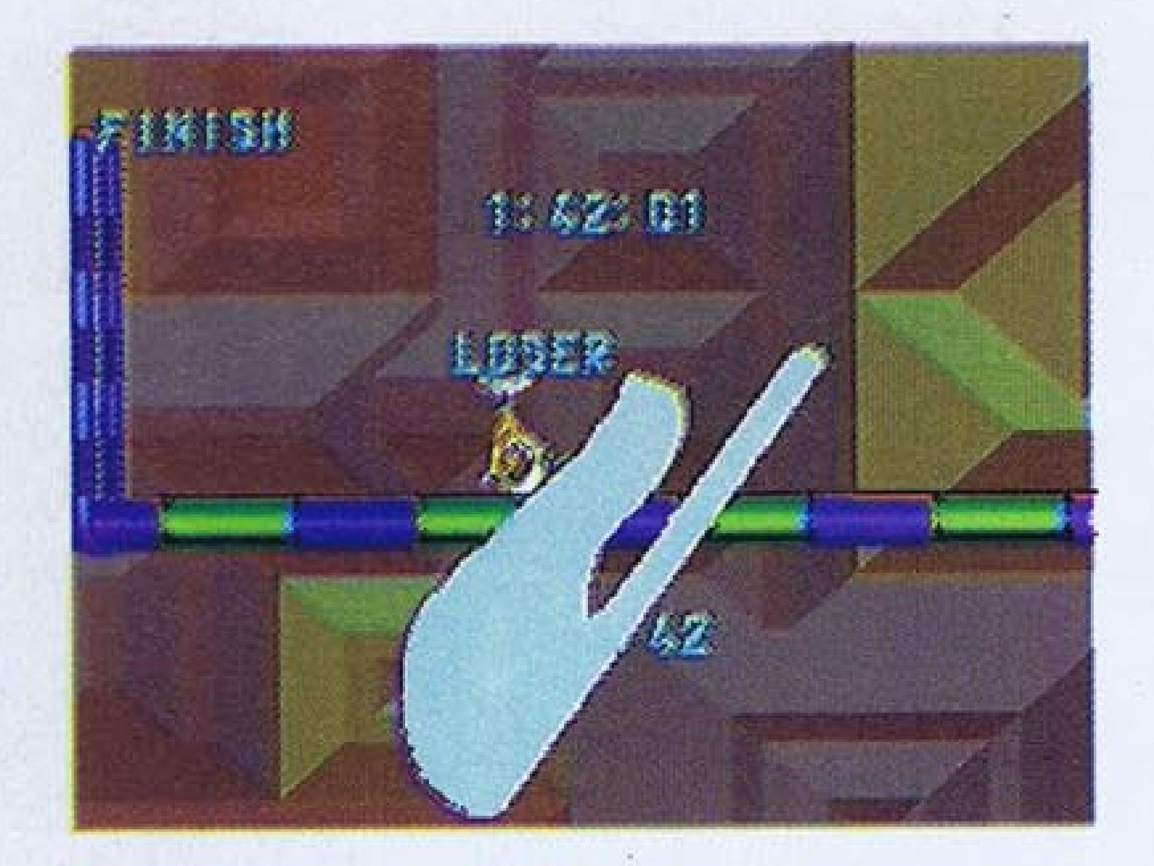
ndrá a prueba ad y equilibrio

ganado, y el **argumento** es verdaderamente simple, tan simple como pueden ser **dos monociclos** deslizándose **a toda velocidad** por los distintos circuitos, realizando **todo tipo de acrobacias para aumentar la velocidad y superando las diferentes pruebas** que cada uno de ellos encierra.

Nintendo ha creado un **cartucho sencillo** pero enormemente **adictivo** y, por encima de todo, **divertido**, con unas animaciones que derrochan simpatía por los cuatro costados y que logrará que os mantengáis pegados al pad durante un buen número de horas.

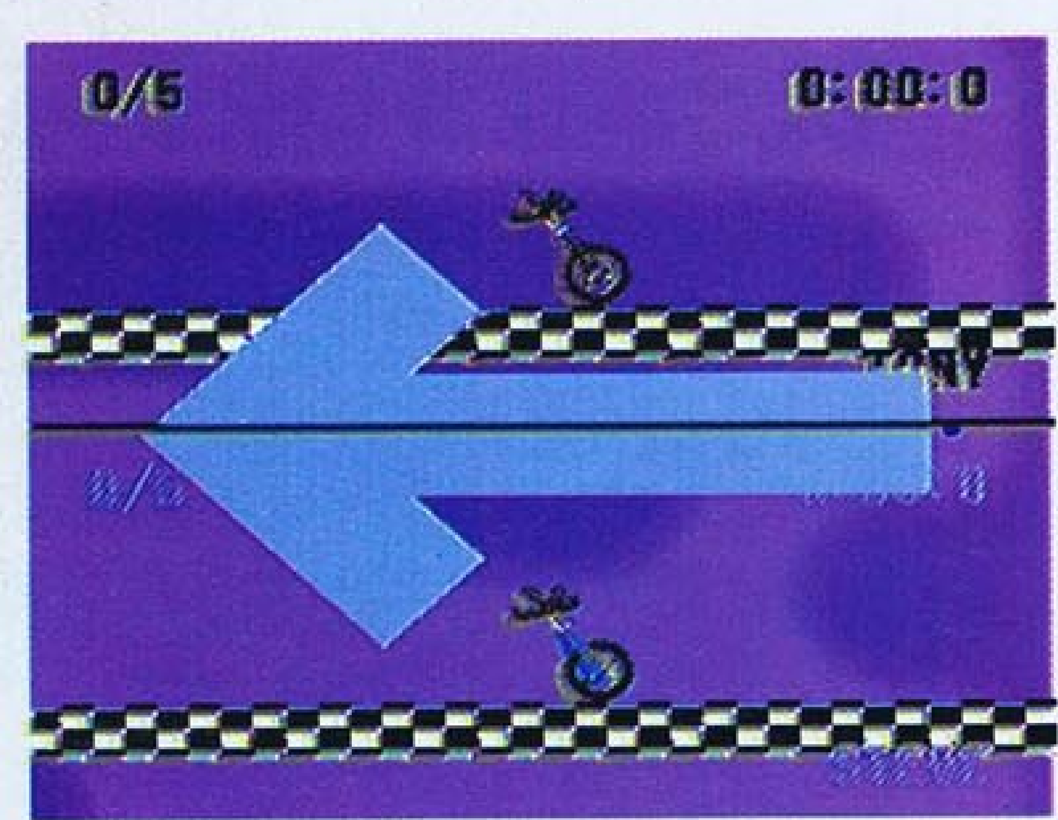
Ya sabemos que estáis impacientes por conocer más a fondo **las interioridades** del juego, pero éstas os serán servidas en **el próximo número de nuestra revista**. Esto es, pues, un ligero y "malicioso" aperitivo para manteneros en vilo hasta entonces.







Empieza por donde quieras. *Estos son los cuatro primeros circuitos que se presentan. Si los completamos todos, aparecerán todavía dos más; y eso es solamente el principio...*



¿Qué camino cojo? *Para que nos podamos orientar, tanto en la salida como en el resto de la prueba, aparecerá de vez en cuando una flecha que nos indicará el itinerario correcto.*



FATAL FURY

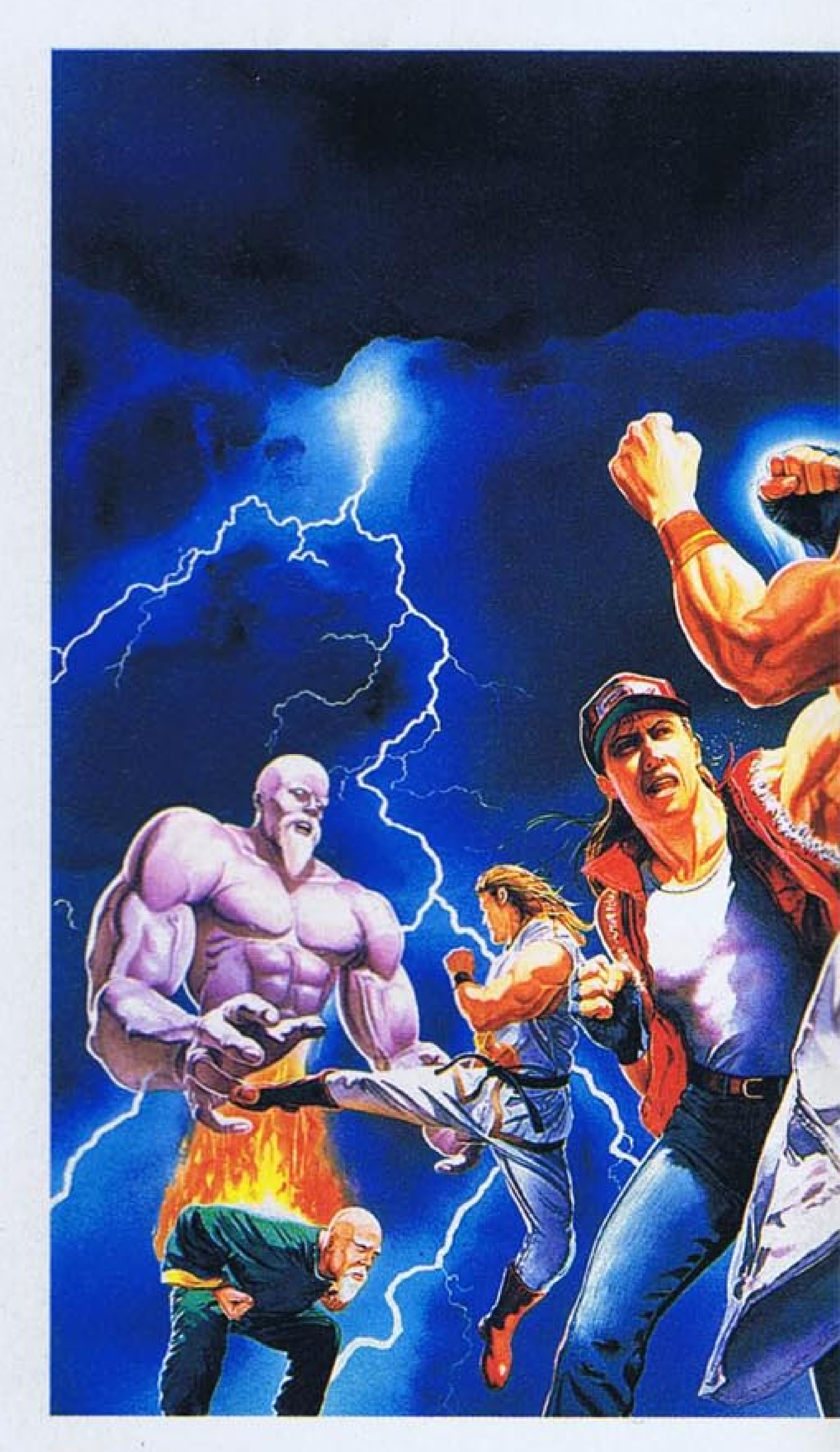
• Takara • Super Nintendo •





La entrega definitiva de Fatal Fury está a la vuelta de la esquina, con más personajes, más poder y más "furia" que nunca. Los Bogard, Shiranui y compañía preparan su retorno a la Super de la mano de una vieja conocida. Sólo Takara podía atreverse con este clásico de la lucha.

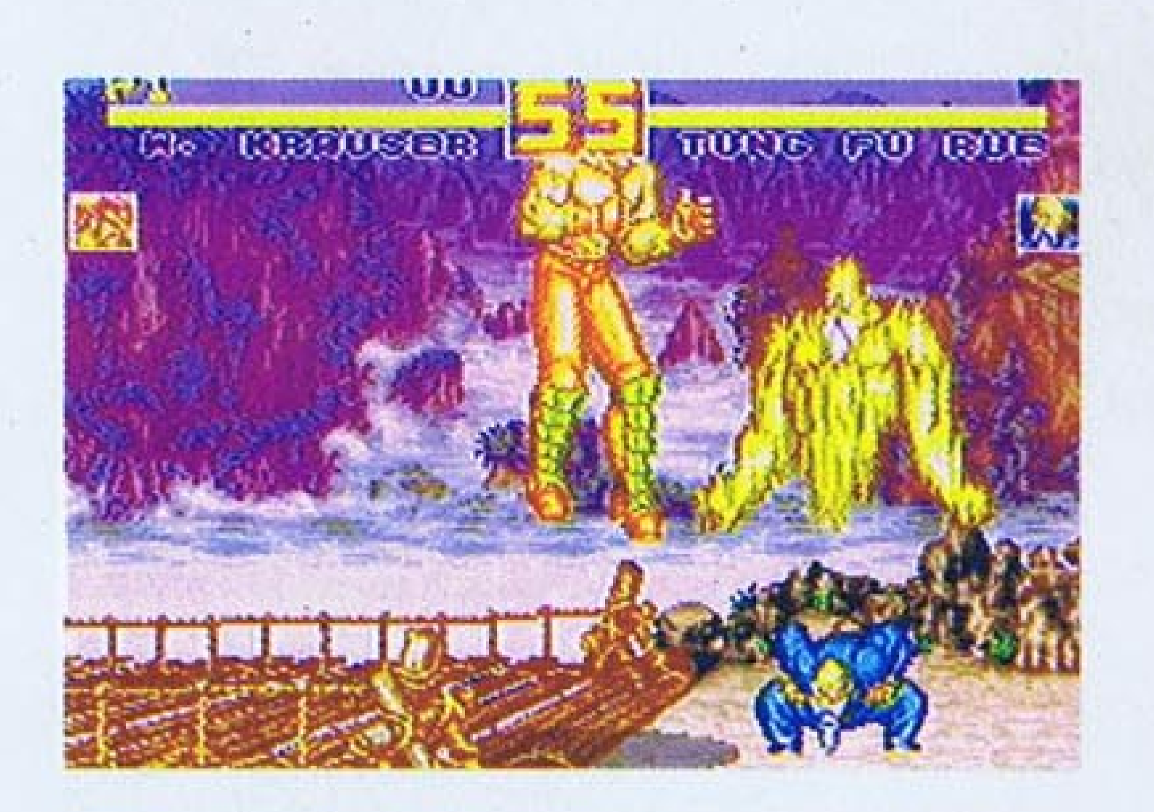








Escenarios propios. *Cada personaje tendrá su propio escenario. El movimiento será protagonista en todos ellos.*



¡Caray con el viejete! *Los golpes especiales como éste tendrán una presencia estelar en el desarrollo de los combates.*

Takara y los Bo... su unión m...

Un juego para **Neo Geo**, un título de renombre, una reprogramación, un cartucho para **Super Nintendo**, **¿Os suena este proceso?** Efectivamente, ha vuelto a suceder. Esta vez se trata de **Fatal Fury Special**, que prepara su estreno en **SNES** para el mes que viene, reprogramado, cómo no, por los señores de **Takara**. No es la primera vez que lo hacen y esperamos que no sea la última. El verano pasado ya nos trajeron la conversión para la **Súper** de la segunda parte de este mismo título y ahora insisten con el que se consideró en su día, tras su paso por recreativa y **Neo Geo**, como la culminación de la saga protagonizada por los **hermanos Bogard y compañía**.

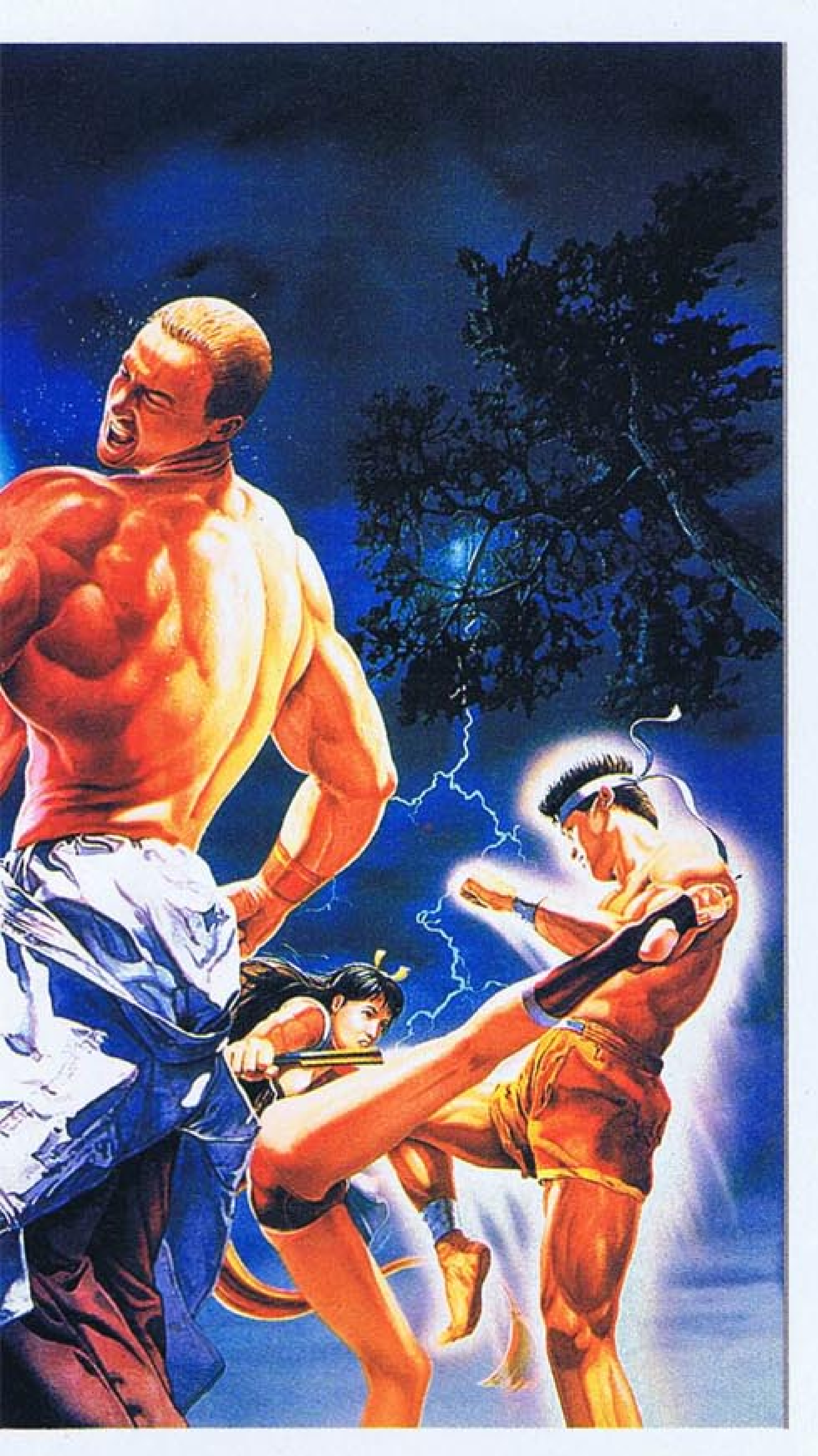
Para poneros en antecedentes, que sepáis que **Fatal Fury Special** era como un "remix" de las dos partes anteriores, **una mezcla corregida y aumentada técnicamente, con luchadores de ambas entregas de por medio**. ¿Será eso lo que veamos en los 16 bits de **Nintendo**? A falta de un próximo y exhaustivo examen, veamos lo que podemos decir para calmar vuestras ansias de saber consolero.

Los 24 megas de **Fatal Fury Special** serán el hogar de **12 luchadores** (la versión para **Neo Geo** tenía 15), entre los que se encontrarán algunos que aparecían en la primera parte del juego, pero no en la segunda. Es el caso de **Duck King** o del jefe **Geese Howard**. Evidente-



Special

• Lucha • 24 Megas • Abril •



gard confirman ás "Special"

mente, no faltarán a la cita nombres ya míticos en esto de la lucha como **Andy** y **Terry Bogard**, **Joe Higashi** o la bella **Mai Shiranui**. Todos ellos se enfrentarán en los **clásicos modo historia**, modo **versus** y un tercero **y novedoso** llamado **"count down"**, en el que se tratará de **batir al máximo número posible enemigos en tan sólo tres minutos**.

Por lo demás, se mantendrán aspectos ya conocidos de las demás versiones como el **múltiple scroll** de los escenarios o el **doble plano** de acción, con lo que **Takara** mantendrá vivo el espíritu de la serie **Fatal Fury**. Recordad: será en **marzo** y será en **SNES**.









La cuenta atrás. *En el modo "Count Down", tendréis que derrotar a todos los rivales que podáis en sólo tres minutos.*

¿Japonesa vs europea?

La reprogramación de **Fatal Fury Special** a 16 bits tiene su historia, porque el juego que se puede ver en la Super Famicom **japonesa** es distinto al juego del que van a disfrutar las 16 bits europeas en general y **españolas** en particular. Todo esto viene por la **diferencia de megas** entre una **versión** y otra: **32 de la japonesa por 24 de la europea**.
La cosa queda en que el **FFS** al que juegan nuestros amigos orientales tiene un total de **15 personajes** (ellos cuentan con la presencia de Big Bear, Axel Hawk, Laurence Blood y Cheng Sinzan). El juego que llegue a **España** tendrá sólo **12 luchadores**, pero en contrapartida (que los europeos también tenemos algo que decir) contará de principio con la presencia de un invitado de lujo: **Ryu Sakazaki**, el mismísimo protagonista de **Art of Fighting**, que en el juego **"chinaka"** sólo aparece si se realiza el truco correspondiente.



Versión europea



Versión japonesa





NBA JAM TOURN

• Acclaim • Super Nintendo •



¡It´s showtime!

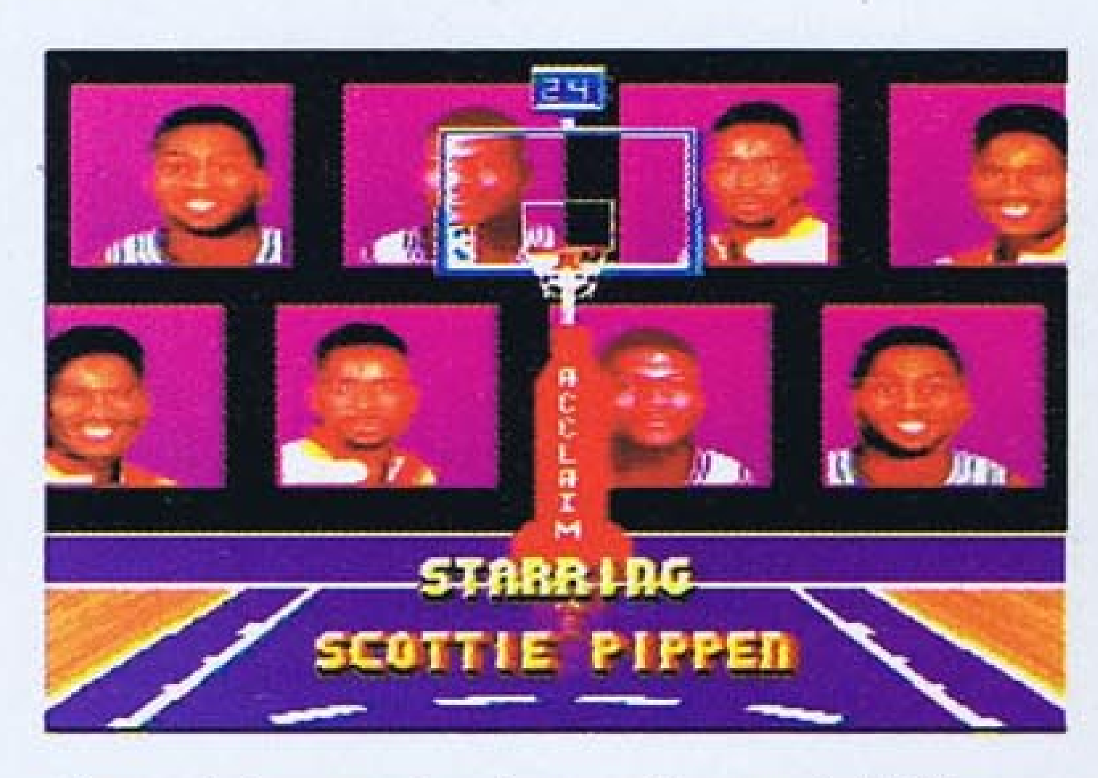
NBA Jam T.E. vivirá por y para el espectáculo, y a ese fin estarán consagradas las **mejoras** introducidas en esta segunda parte. Podréis **hacer cambios** (habrá tres jugadores por equipo), **entrenar en una cancha sin rivales**, activar unos **ítems** que **potenciarán al jugador que los recoja** (tirará mejor de tres, será más rápido, podrá "matar" desde su campo, etc...) o que **aumentarán el valor de la canasta** (siete puntos si, por ejemplo, se tira desde un siete), habrá un **equipo de rookies**... La hora del espectáculo ha llegado para la **SNES**.



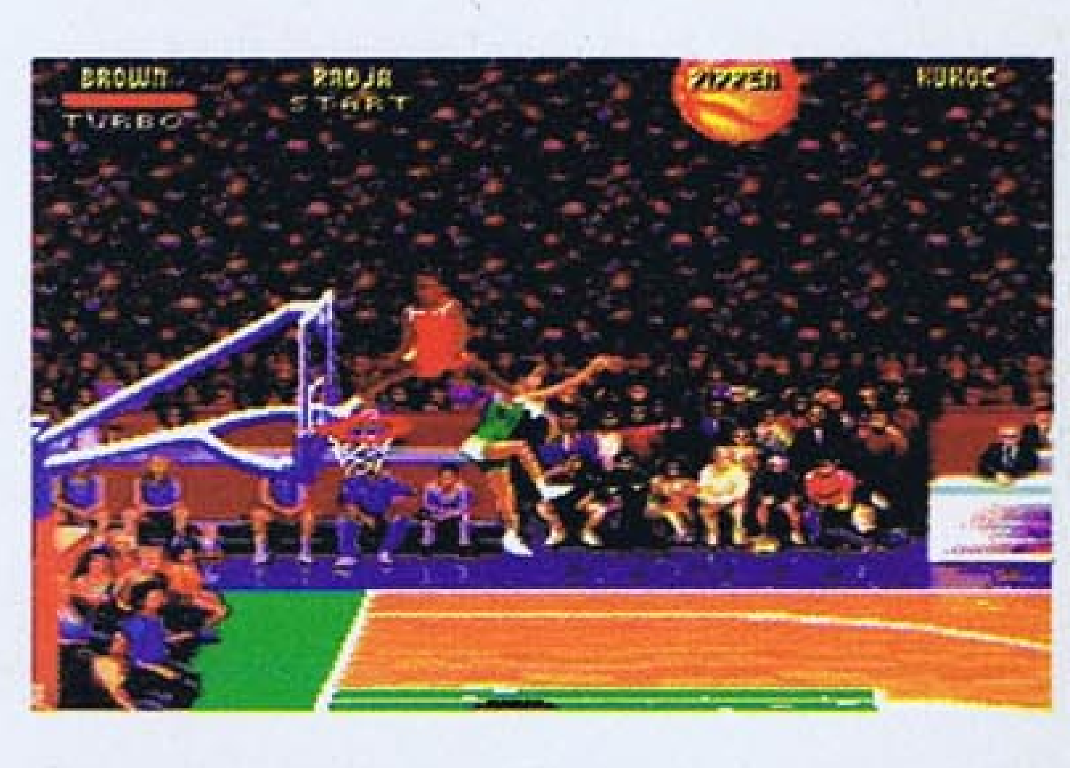




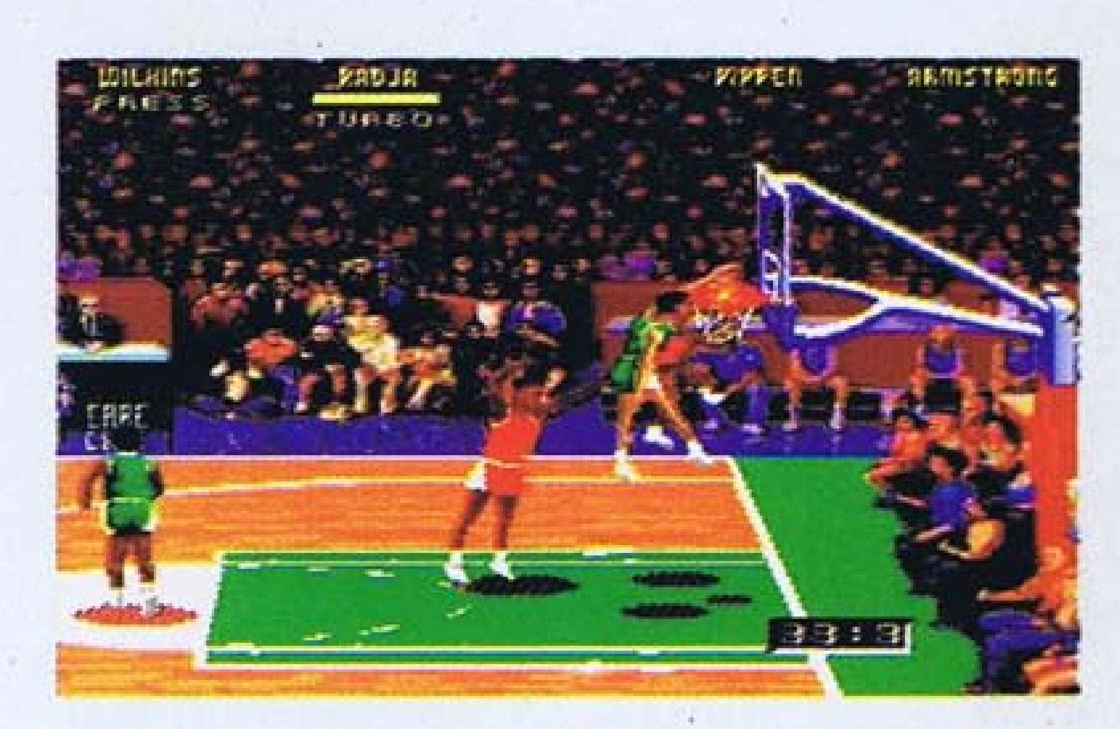




Cerca de las estrellas. *La segunda parte de NBA Jam os acercará de nuevo a los mejores de la Liga americana.*



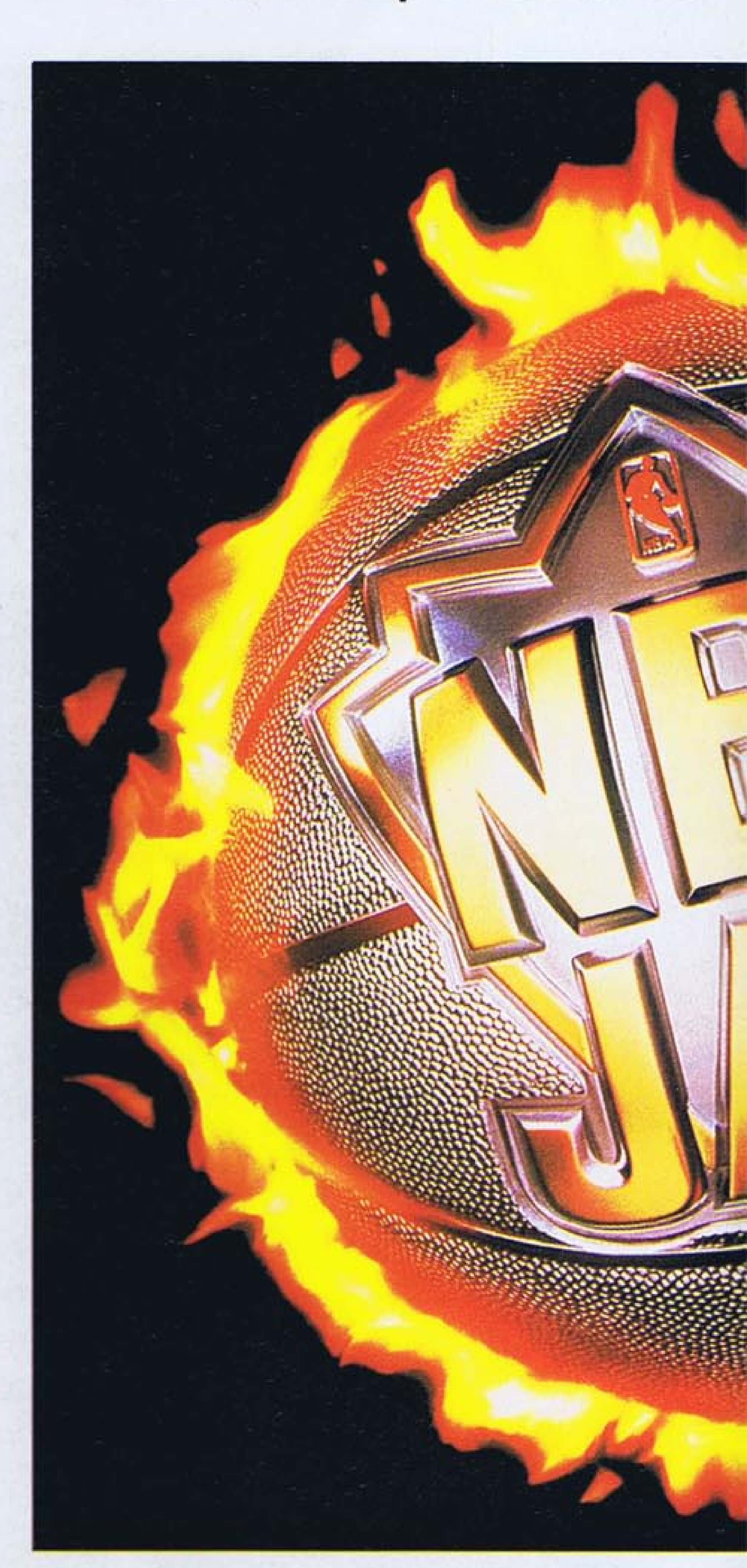
El buen aspecto de siempre. *Aunque se añadirán algunos mates, el aspecto gráfico del juego será muy parecido al que ya conocimos en el original.*



Con turbo y a lo loco. *Los botones L y R del pad seguirán siendo la forma de activar el turbo de los jugadores.*

Hace unos meses pudimos disfrutar de un cartucho que hizo que nosotros, simples **mortales de metro y algo** de estatura, nos sintiéramos a la altura de los gigantes de la **NBA** y, como tales, nos dedicásemos a machacar los aros rivales sin remisión.

Aquel juego se llamaba **NBA Jam** y contaba con el respaldo de **Acclaim**. Han pasado los meses y la compañía norteamericana, tras dedicarse a lanzar "productos menores" como **Mortal Kombat II**, se prepara a hacernos vivir cerca de las estrellas una vez más. Ataos las zapatillas y calentad bien esos músculos porque



La máquina de
volverá a

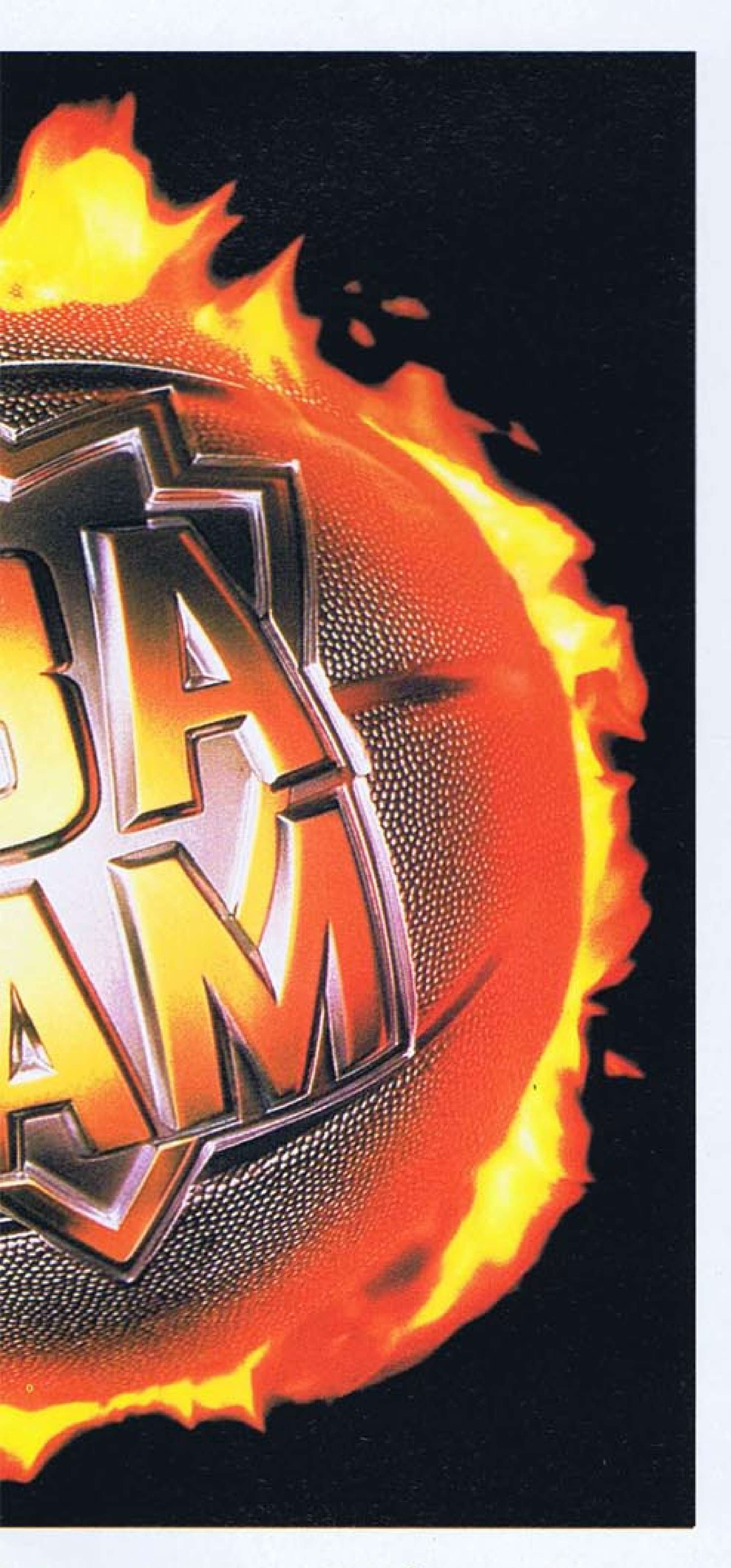
se acerca **NBA Jam Tournament Edition**, la secuela más esperada del mundo.

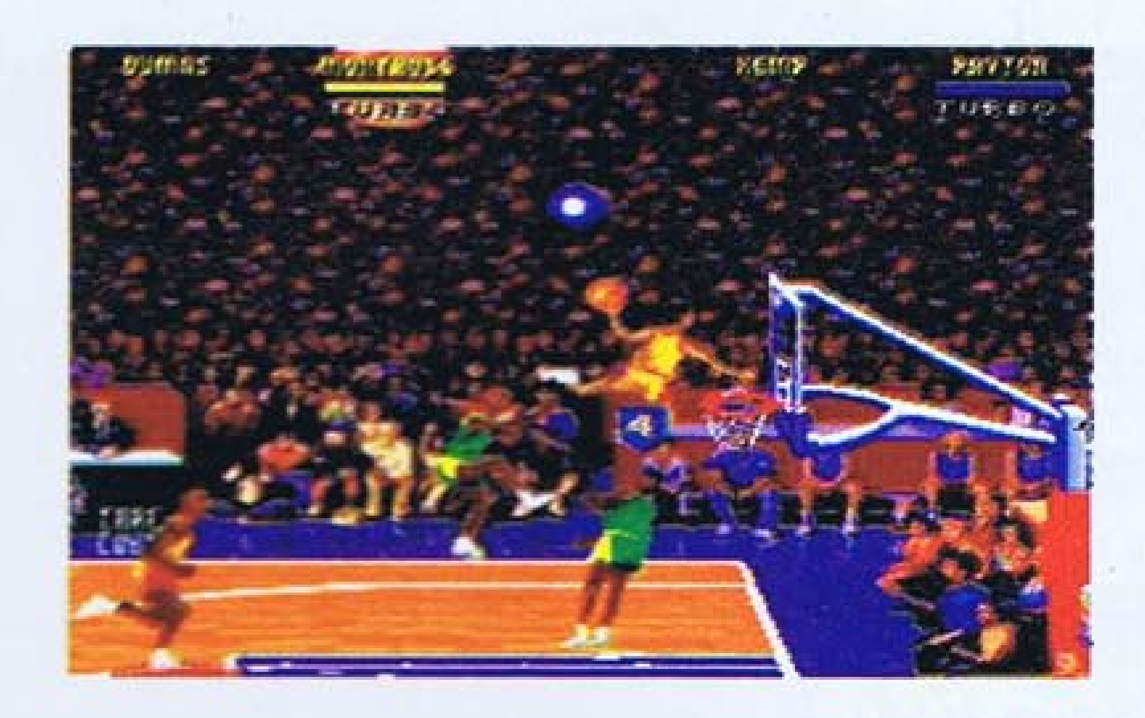
Después de haberlo probado (no es por daros envidia), podemos deciros que esta segunda parte será **gráficamente muy similar** a su antecesora y también que seguirá produciendo las mismas sensaciones de vértigo y espectacularidad que nos sorprendieron en el primer **NBA Jam**. ¿Dónde estarán entonces las **novedades**?



AMENT EDITION

• Deportivo • 24 Megas • Marzo •

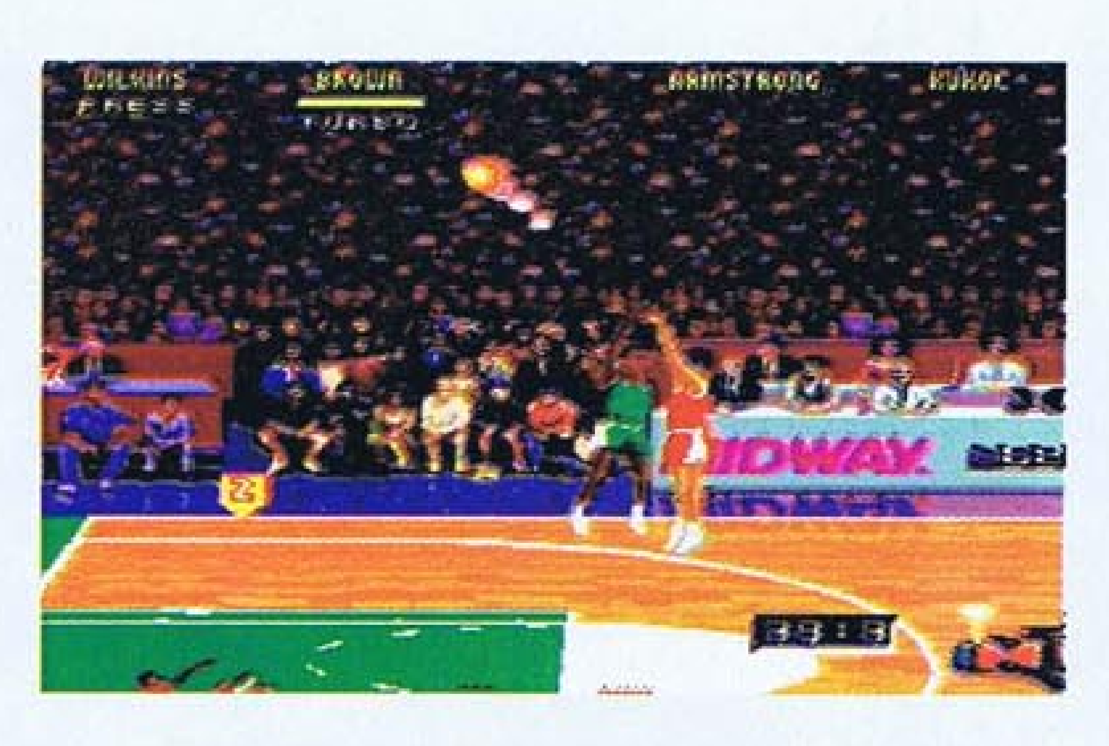




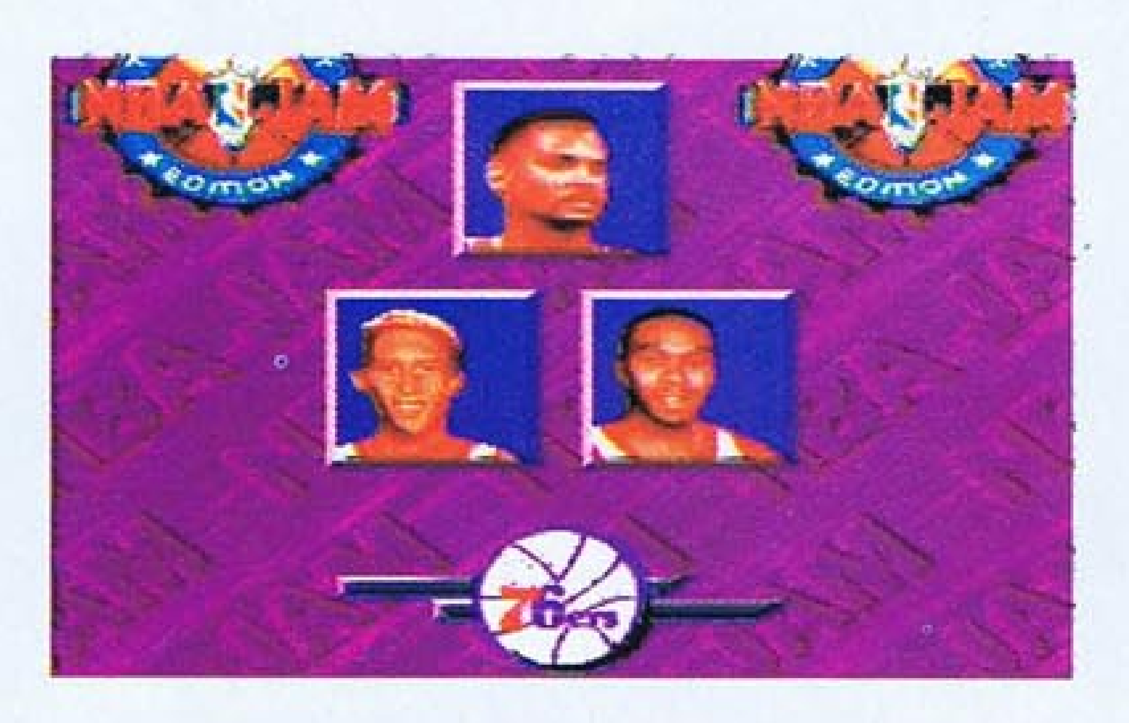
Saltos que desafían la ley de la gravedad, tres jugadores por equipo, un modo de entrenamiento, iconos sobre la cancha,... Todo esto y mucho más os espera en la Tournament Edition del juego de baloncesto más explosivo del momento.



La maté porque era mía. *A la pelota se entiende; y es que los mates seguirán siendo tan alucinantes como siempre.*



Cuidado, que quema. *Los jugadores continuarán poniéndose "on fire" cuando anoten tres canastas consecutivas.*

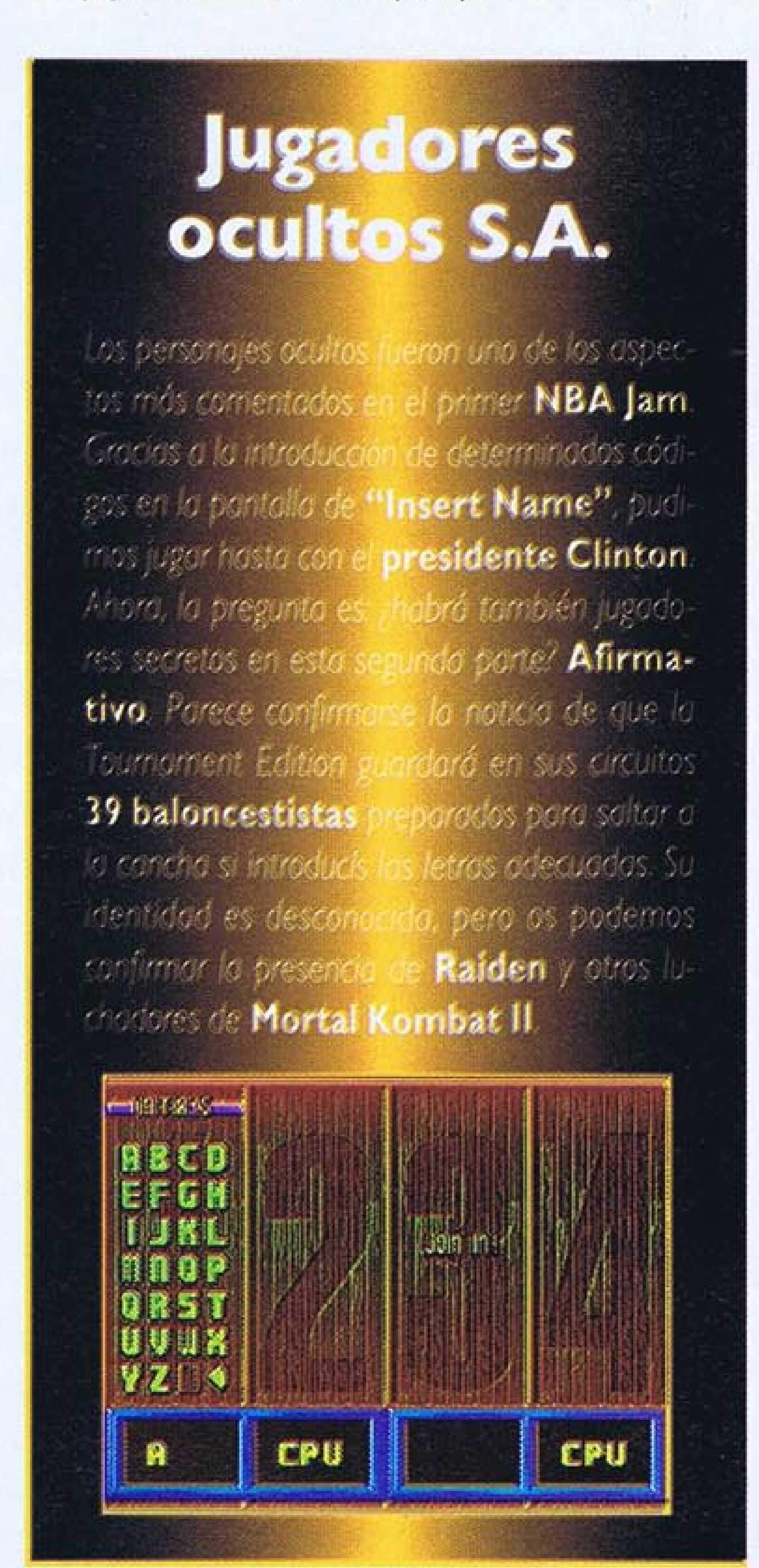


Tres por equipo. *La posibilidad de hacer cambios con los tres jugadores será una de las principales novedades.*

el espectáculo funcionar

Pues básicamente en **tres aspectos**, y que conste que no serán los únicos. El primero, que, aunque se van a mantener los enfrentamientos "dos contra dos", **cada equipo dispondrá de tres jugadores**, pudiendo realizar **cambios** al término de **cada cuarto**. El segundo, la presencia de **un modo de práctica** en el que podréis entrenar **sin** la presencia de **rivales** sobre la cancha. Y el último, y quizá más espectacular de todo, aquel que permite **activar desde el menú de opciones una serie de iconos** sobre la cancha que, por ejemplo, **aumentarán** durante unos segundos la velocidad del jugador que los coja, **potenciarán** su tiro de tres o le permitirán **hacer mates desde su propio campo**.

¿Os imagináis lo que pueden ser los partidos con semejantes **"artilugios"** sueltos por el parqué? Pues ya queda muy poco para que se hagan realidad en vuestra Super. **Pippen** y compañía os esperan **el mes que viene**. El reto está lanzado. Ahora, vosotros tenéis la palabra.



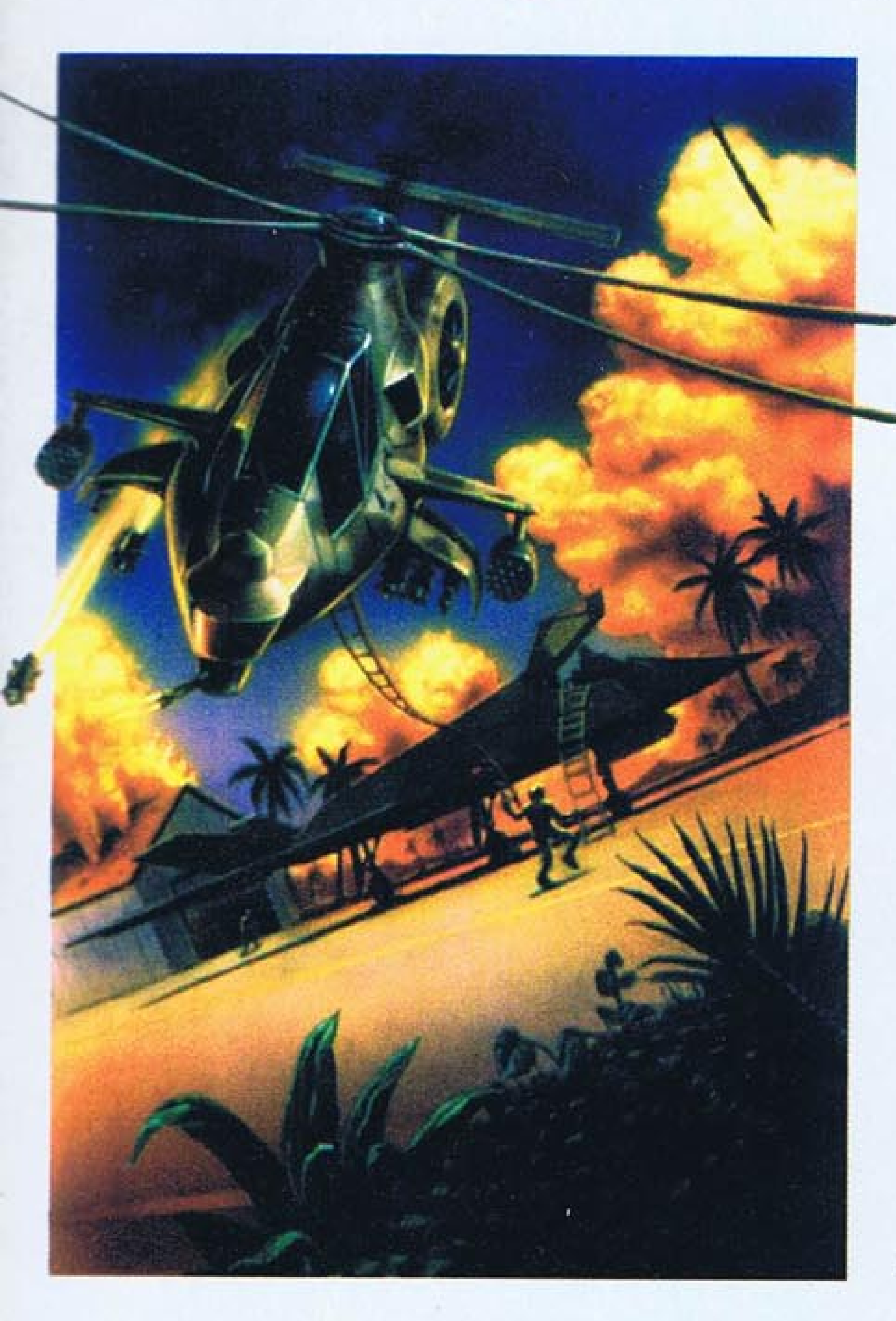
Jugadores ocultos S.A.

Los personajes ocultos fueron uno de los aspectos más comentados en el primer **NBA Jam**. Gracias a la introducción de determinados códigos en la pantalla de **"Insert Name"**, pudimos jugar hasta con el **presidente Clinton**. Ahora, la pregunta es: ¿habrá también jugadores secretos en esta segunda parte? **Afirmativo**. Parece confirmarse la noticia de que la Tournament Edition guardará en sus circuitos **39 baloncestistas** preparados para saltar a la cancha si introducís las letras adecuadas. Su identidad es desconocida, pero os podemos confirmar la presencia de **Raiden** y otros luchadores de **Mortal Kombat II**.

JUNGLE STRIKE

• Ocean • Game Boy • Acción • 2 Megas • Marzo •

La guerra continúa en Game Boy



¿Quién de nosotros no ha soñado alguna vez con pilotar un avión o un helicóptero? Jungle Strike, como ya hiciera su predecesor algún tiempo atrás, permitirá que este sueño se haga por fin realidad en la más pequeña de Nintendo. De la mano de Ocean, la guerra en el desierto se desarrollará durante todo el tiempo que vosotros deseéis.



El mapa, imprescindible. *Pulsando Select aparecerá en pantalla un mapa con el que nos orientaremos.*

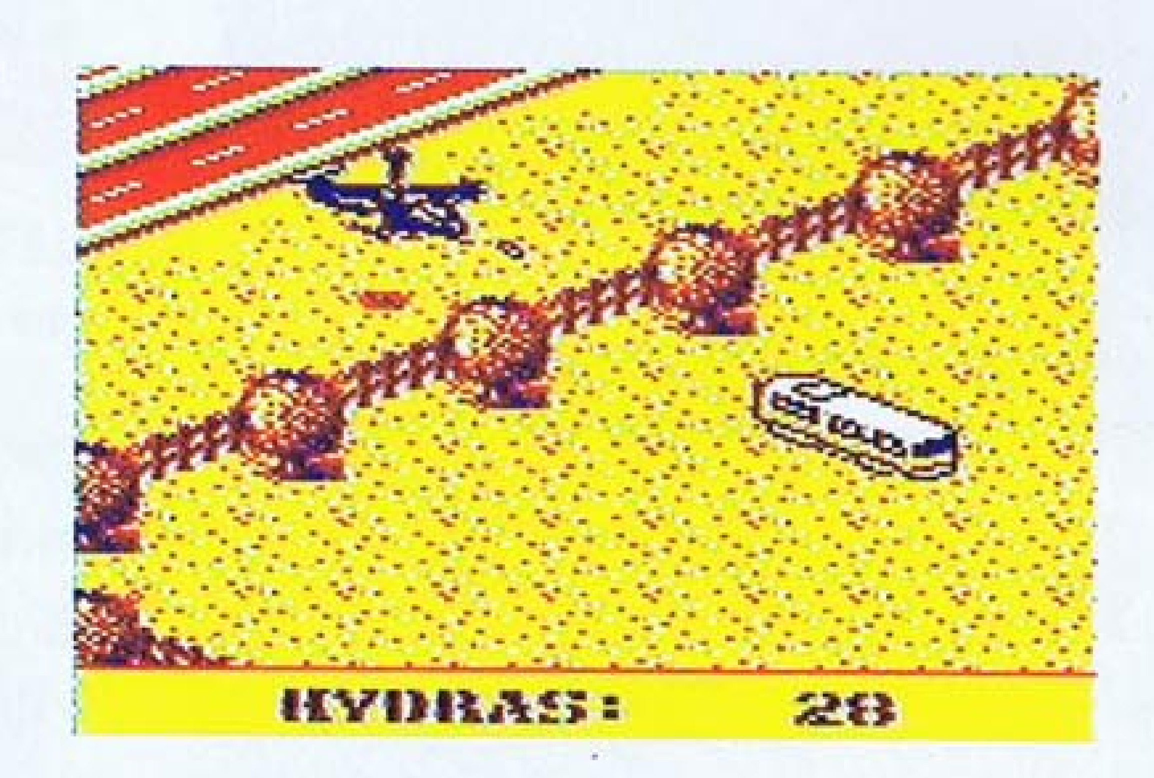


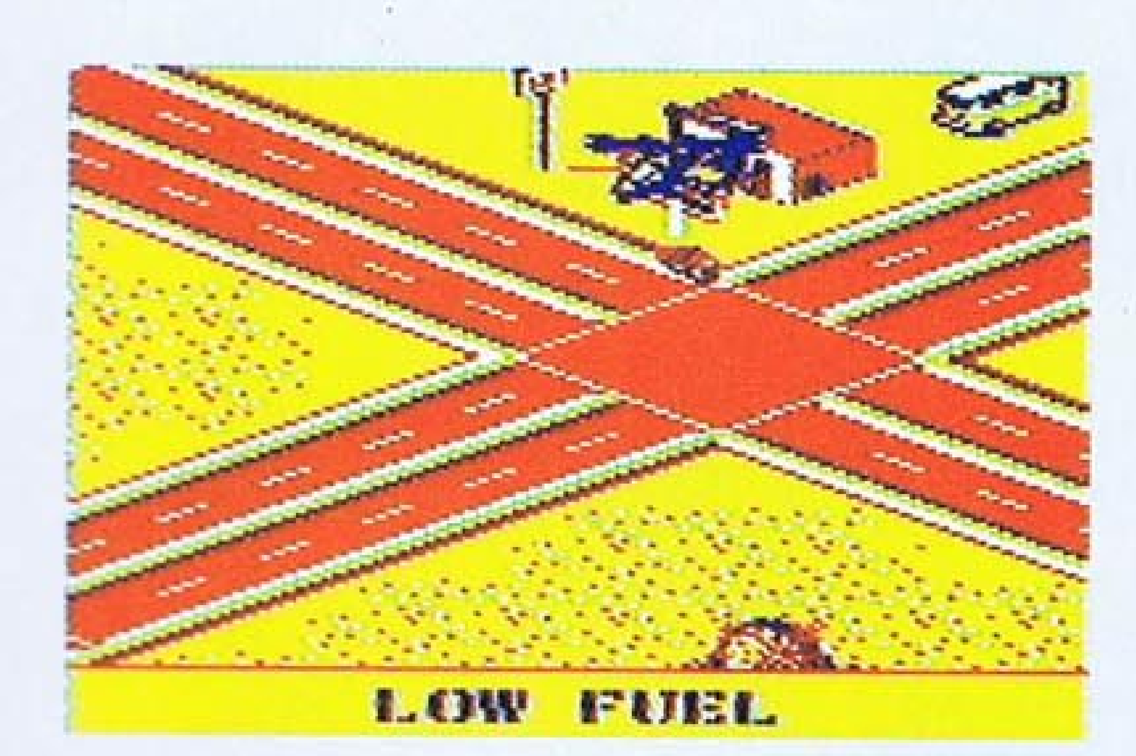
Abróchense los cinturones, vamos a despegar. *Tendrás que dominar el helicóptero sólo con tu copiloto.*

La saga de los **Strikes** continuará en la portátil de Nintendo durante los próximos meses. La compañía **Ocean** ha tomado buena nota del éxito que ha tenido en las consolas **Sega** y se ha puesto manos a la obra para que la gente **Nintendo** también pueda **disfrutar** de las experiencias bélicas que nos ofrece.

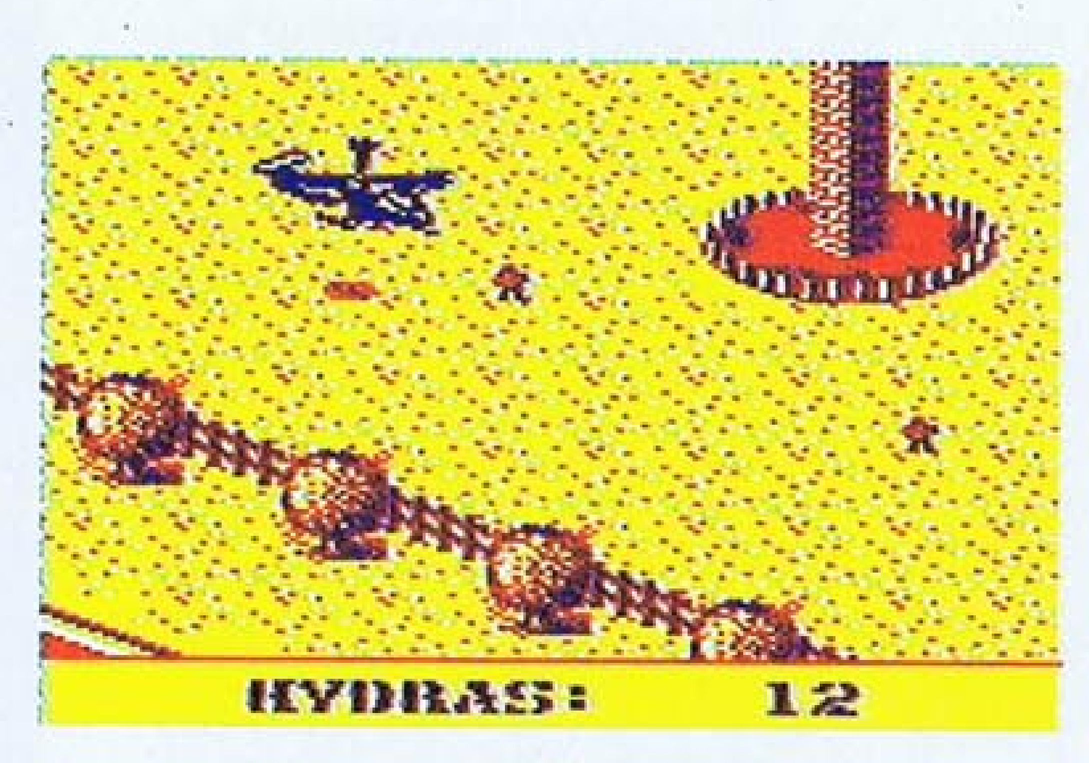
El primer nombre de la trilogía que compone la saga ya lo debéis conocer. Se trataba de **Desert Strike** y apareció hace algunos meses. **Ahora** le toca el turno a **Jungle Strike** y **dentro de poco**, casi con toda seguridad, tendrá que aparecer un **Urban Strike** que pondrá fin a la serie. Pero bueno, centrémonos en **Jungle**, que es lo que ahora nos ocupa.

El desarrollo del juego **no** ofrece nada **nuevo**, es decir: controlar el helicóptero, que viene equipado con **tres tipos de armas**, liarse a destruir determinados objetivos, rescatar a prisioneros y localizar los lugares secretos en los que se ocultan los altos mandos enemigos. Para realizar todo ello, contaremos con **un extenso mapa** y con la inestimable colaboración de **cinco expertos copilotos**. De momento, esto es todo lo que os podemos contar. Ya sabéis que en próximos números habrá más.





El problema de la gasolina. *Cada cierto tiempo tendrás que repostar gasolina o si no, te irás abajo. ¡Acuérdate!*



¡Salvadnos! *Uno de vuestros principales objetivos será rescatar a los compañeros que tenéis en tierra.*



B. C. KID 2

• Hudson Soft • Super Game Boy • Plataformas • 2 Megas • Marzo •

La «Kidmanía» no conoce límites





Simples, nítidos y graciosetes. *Tres palabras que vienen al pelo para definir cómo serán los gráficos de B.C. Kid 2.*



Con marco y a lo loco. *El Super Game Boy permitirá ver el juego enmarcado por esta curiosa escena de arriba.*

No levanta dos palmos del suelo y ya pretende hacerse un sitio entre los grandes. Os hablamos de B.C. Kid, el chavalín con la mejor cabeza de Hudson Soft, que nos trae al Super Game Boy su particular visión de la prehistoria. No le perdáis la pista, porque existen pocos como él.

Tras una primera parte para Game Boy que no llegó a ver la luz en nuestro país y en espera de la correspondiente versión para Súper Nintendo, de la que os daremos cumplida información en breve, parece que la **"Kidmanía"** aumenta de forma implacable.

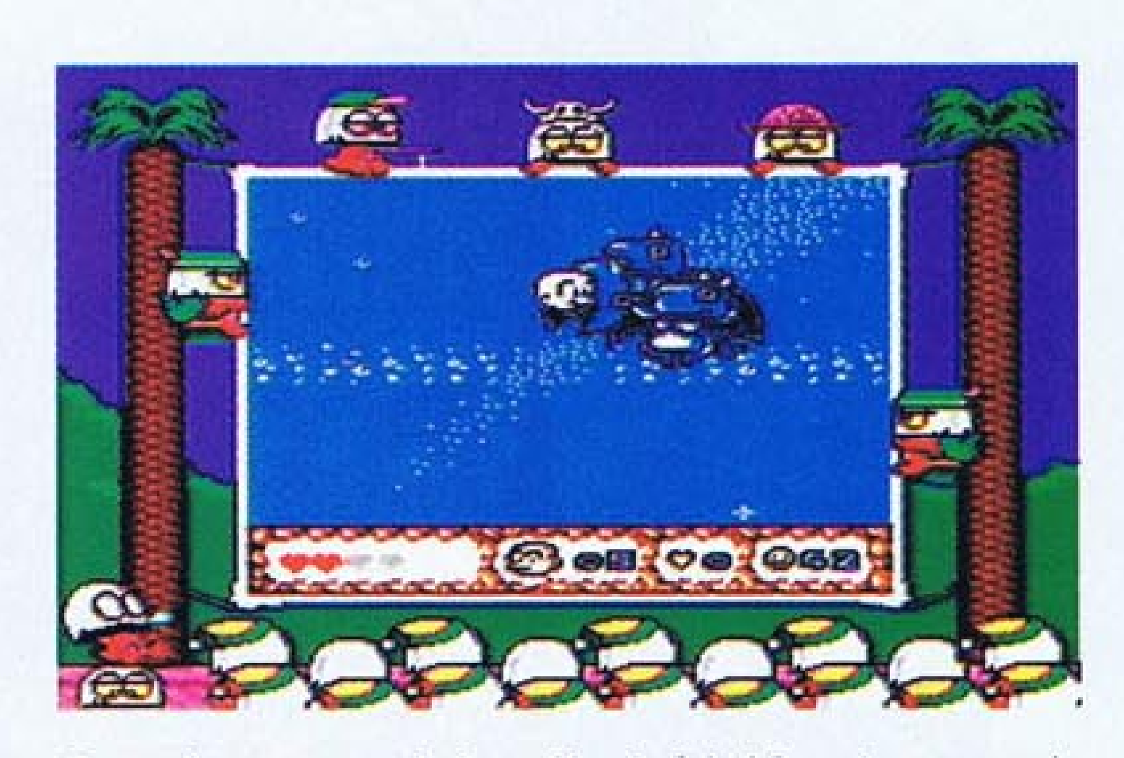
El siguiente capítulo de este fenómeno se llamará **B.C. Kid 2** y va a ser la secuela **en formato portátil** de las aventuras de este chaval prehistórico, que **vestirá** para la ocasión **las galas del Superadaptador** de Nintendo. En esta segunda entrega, B.C. Kid (también conocido como **P.C.Kid** o **Bonk**) seguirá fiel a los principios que le han convertido en el **personaje más famoso** salido de Hudson Soft junto con el exitoso Bomberman: 1) Un **planteamiento plataformero**, con fases algo laberínticas por aquello de las puertas que dan paso a distintas habitaciones; 2) Su conocida habilidad para **cambiar de aspecto** (podrá tomar hasta cuatro formas distintas) y 3) Su no menos popular **capacidad craneal**, gracias a la cuál se deshará de cuanto enemigo le salga al paso a base de potentes cabezazos.

Añadid a nuestras palabras unos **gráficos graciosetes**, ponedles un poco de color y un coqueto marco, a lo Super Game Boy, y ya sólo queda jugar a partir del mes que viene.

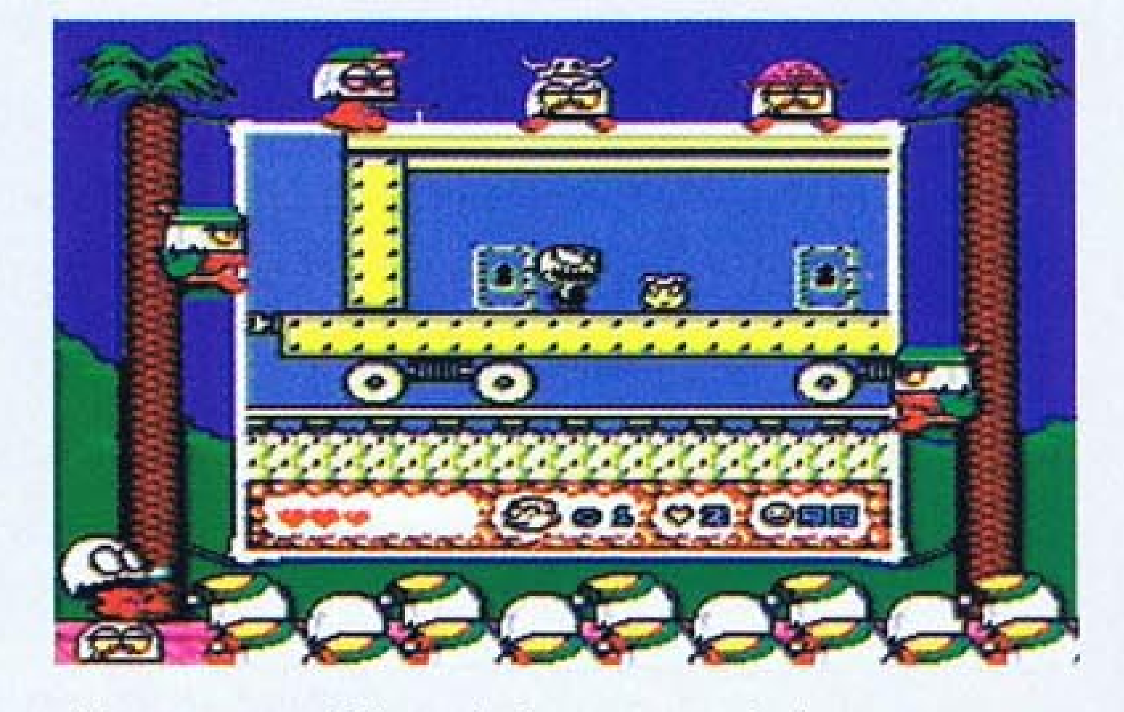




¡Qué hace éste aquí! *Esta especie de Robocop será el protagonista de unos bonus en plan lucha uno contra uno.*



Enemigos para el chavalín. *B.C. kid 2 será un juego de plataformas al uso en el que no faltarán ni los jefes de fase.*



¡Vaya careto! *Sí, es el mismo personaje. Lo que ocurre es que B.C. Kid 2 podrá cambiar de aspecto durante la partida.*

El tercer golpe del chico de Toriyama

DRAGON BALL Z 3
LA ÚLTIMA AMENAZA

Después de los de José Luis Moreno, pocos personajes habrá que arrastren tanto público juvenil y adolescente como **Goku** y sus inseparables compañeros en **Dragon Ball**. Como es lógico, el éxito de la creación de **Akira Toriyama** no ha podido ser ajeno al mundo del videojuego, que ya ha conocido varias versiones de sus aventuras.

Ahora, unos meses **después** de la aparición de **La leyenda de Saien**, **Bandai** resucita la saga con la tercera entrega de **Dragon Ball Z** en SNES y **Nintendo Acción** os ofrece en exclusiva todo lo que hay que saber sobre el juego, que aparece en su versión PAL con el subtítulo de **"La última amenaza"**.

Como es ya casi habitual, cada nuevo capítulo de DBZ para 16 bits avanza un poco en la línea argumental de la historia, presentando **nuevos personajes**, normalmente desconocidos hasta entonces por estos parajes. Esta tercera parte no está al margen de la tendencia, pues presenta cuatro debuts consoleros entre los integrantes del plantel: **Songoten, Dabra, Bu y Kaioh Shin**.

Si queréis saber más sobre ellos, no perdáis detalle del recuadro que os hemos preparado, pero sabed, en cualquier caso, que en total son **nueve** los **personajes** con los que contamos. ¿Y qué hacer con ellos? Pues luchar, como de costumbre, y con las mismas características combativas de siempre: que si pantalla partida, que si ascensos a los cielos, que si radares que indican la posición de los luchadores, que si ondas kamehameha, etc... Vamos, que el estilo Dragon Ball sigue presente con su predominio de las **magias** sobre **el combate cuerpo a cuerpo**.

Pasando de página, nos encontramos con el capítulo de los modos de juego y algo que destacar: **no existe modo historia**. Todo se reduce a los combates cuerpo a cuerpo (a dos jugadores, contra la computadora, o con la computadora luchando sola) y a un torneo a **tres rondas** en el que pueden participar **hasta ocho jugadores**. De todas formas, el toque teatral tan característico de la serie no se va a perder, pues, tanto al comienzo como al final de los combates, aparecen los subsiguien-





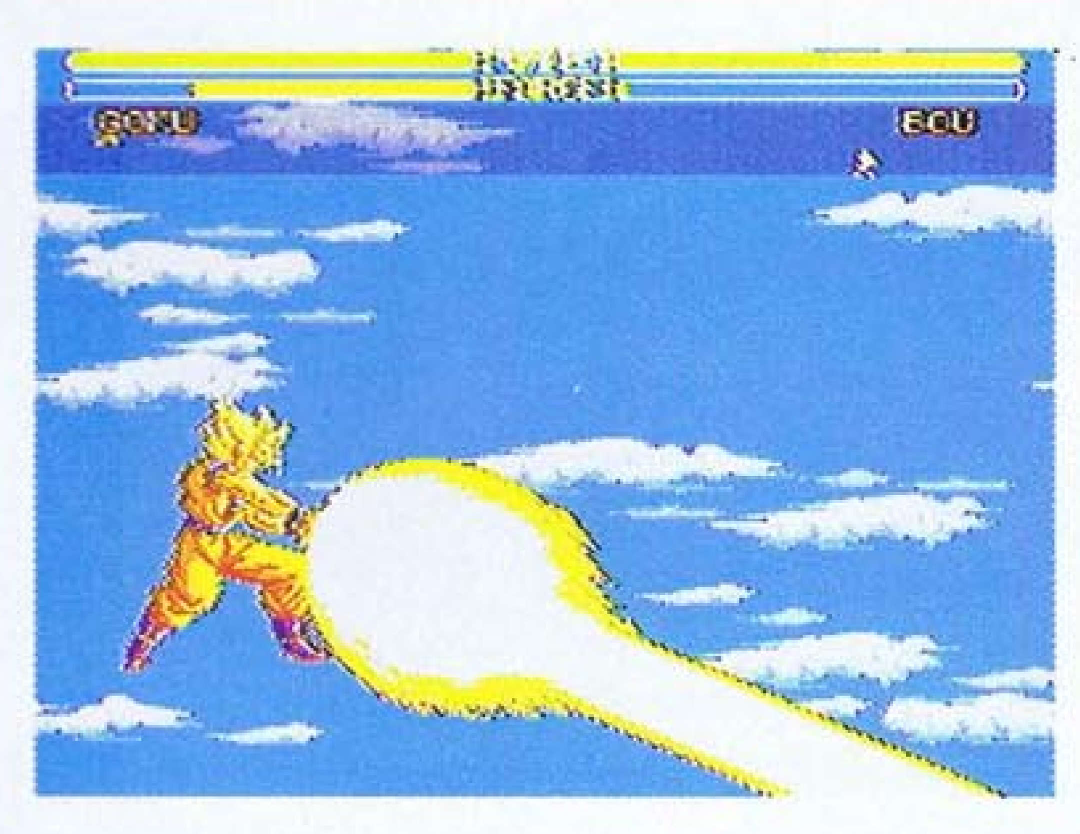
Copyright DBZ. *Pantalla partida, ascensos al cielo y doble barra de energía son aspectos ya clásicos de Dragon Ball.*

¿Esconden algo estos 16 Megas?



¿Hay un ***modo historia*** *oculto en DBZ3? En la versión japonesa, existían un par de trucos comprobados: uno para elegir a un Trunks, ya crecidito, (y que también funciona en el juego PAL: presionad Arriba, X, Abajo, B, L, Y, R y A durante la presentación) y otro para activar el modo turbo. Pero* ***hay rumores*** *sobre la existencia de otro para jugar el modo historia e incluso de uno más para elegir a* ***Gotenks****. Como la versión nipona es igual que la europea, si existiese modo historia en la primera, no sería utópico apostar por su presencia en la segunda.*







Esta vez son nueve. *Aquí tenéis a los nueve luchadores que os permite elegir la tercera parte de Bola de Dragón.*



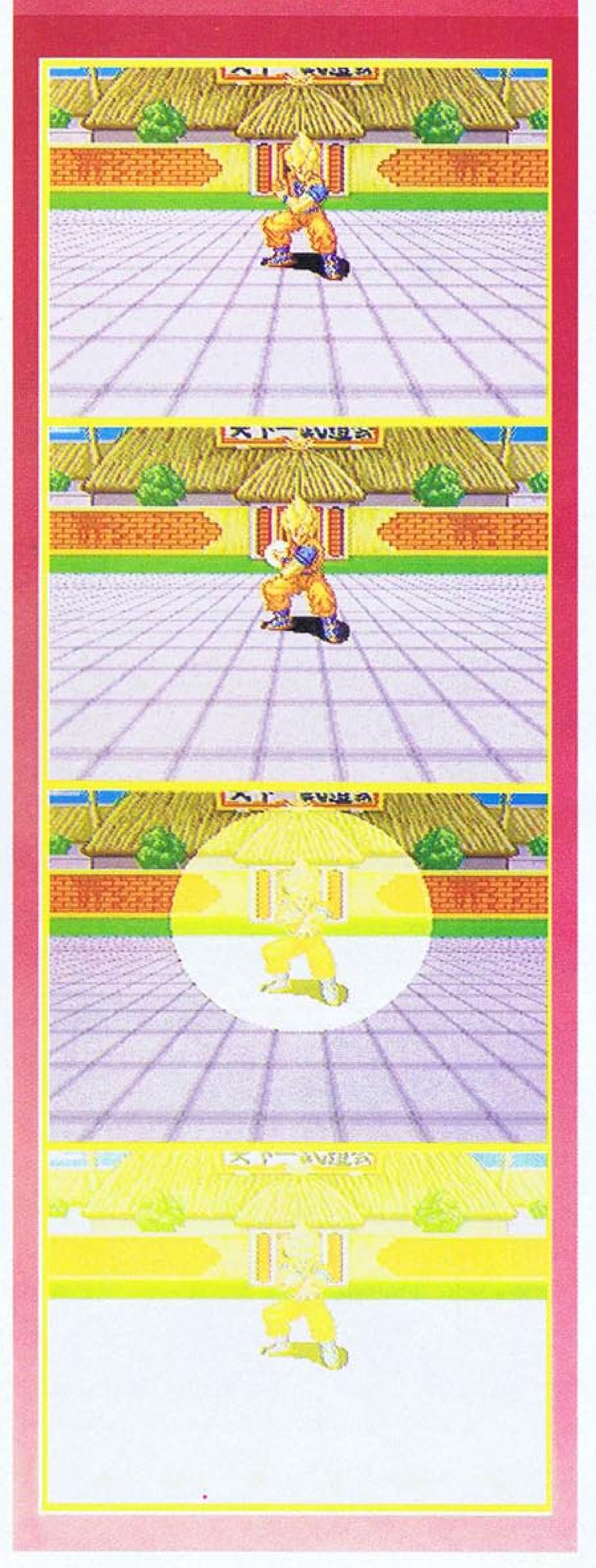




Bu, el intratable. *Pese a su aspecto rechoncho, cuentan los entendidos que éste es el personaje más peligroso de todos los que pasean su palmito por la pantalla del juego.*



Goku, como Ryu en SSFII

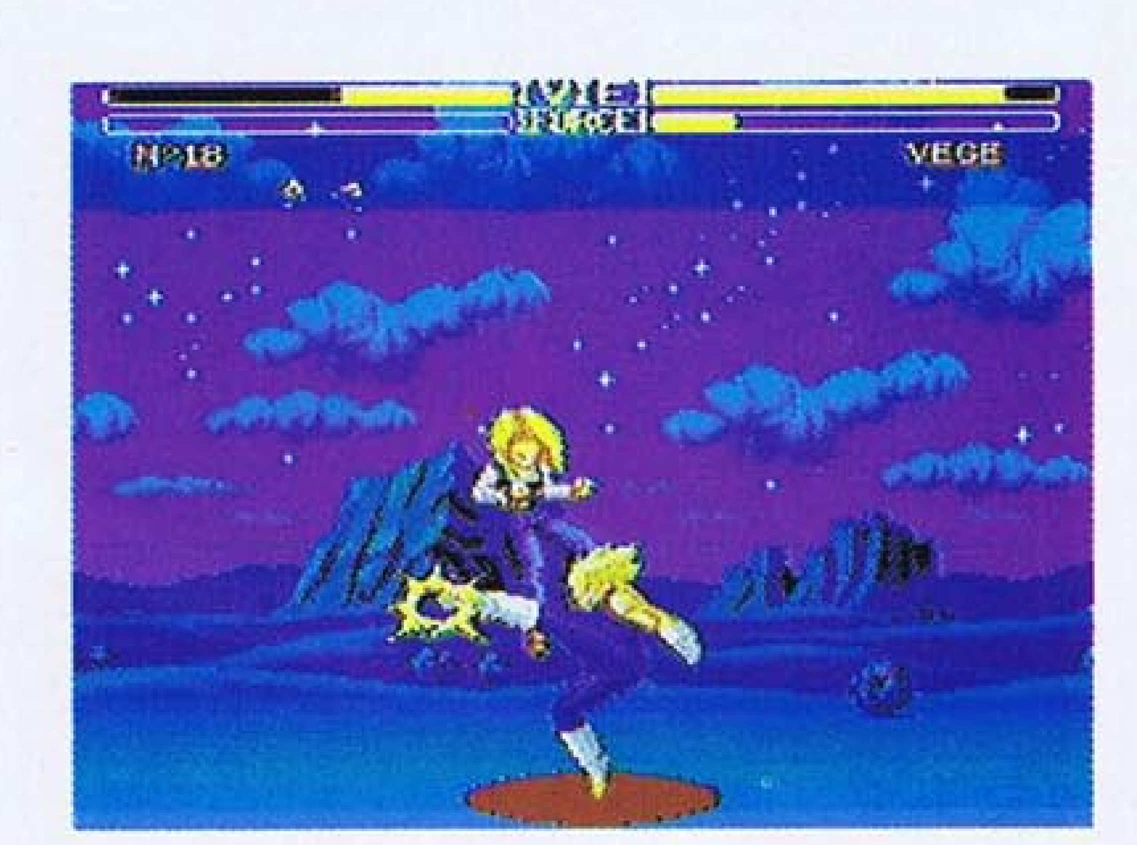




Bello escenario. *En esta "última amenaza", destacan por su belleza los nuevos escenarios que se han añadido. Trunks se suma a la fiesta, celebrándolo de esta particular manera.*

DRAGON BALL Z 3

tes **diálogos** entre los personajes, todos en **francés**, al igual que ocurría en la anterior entrega del juego. Con esto y con detalles curiosos como la existencia de una especie de **"piloto automático"** que permite efectuar magias presionando un sólo botón, o la opción para hacer siempre igual los movimientos, independientemente de en qué lado de la pantalla se encuentre el luchador, completamos este repaso a **Dragon Ball Z**. La última amenaza, la fuerza renovada de **Goku** está ya dispuesta.









Parlez vous français? *Al igual que en la anterior entrega, todos textos del juego están escritos en francés.*



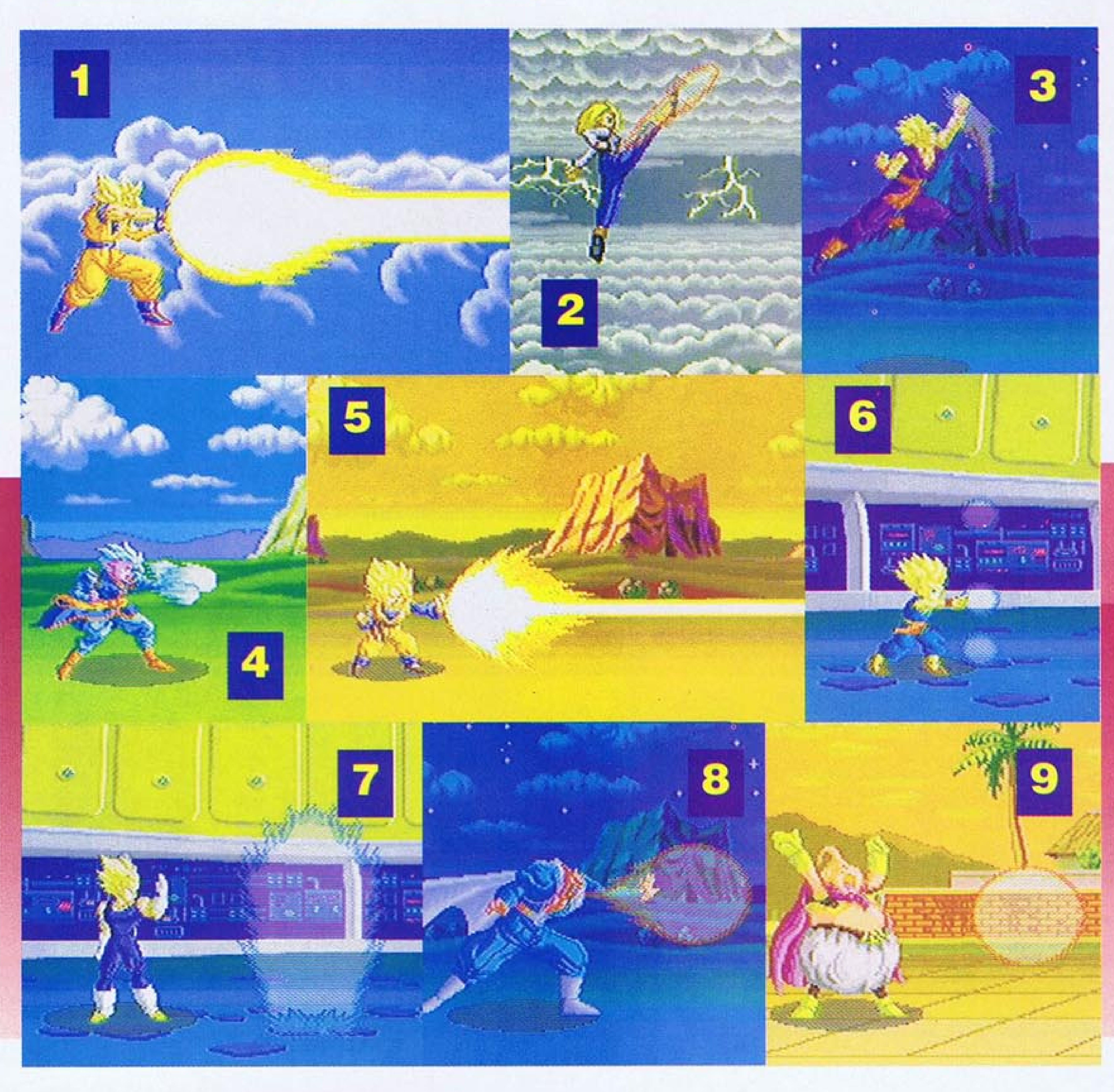
Dónde y cuándo quieras. *Además de los personajes, los escenarios de los combates también se eligen en DBZ3.*





Piloto automático. *Las peleas se pueden configurar de manera que los luchadores hagan las magias con tan sólo presionar un botón del mando. Así de simple.*





La magia de nueve guerreros

Los nueve personajes de **Dragon Ball Z 3** *mantienen el mismo carisma que distinguió a sus predecesores en anteriores entregas. Continúan teniendo la misma buena pinta, se siguen moviendo muy bien y, además, mantienen la amplia gama de magias que ya conocíamos (en el manual viene la forma de hacer hasta ocho por luchador). Para que no haya lugar a confusiones, hemos querido recordaros sus nombres: 1)* **Goku***; 2)* **Androide C18***; 3)* **Son Gohan***; 4)* **Kaioh Shin***; 5)* **Son Goten***; 6)* **Trunks***; 7)* **Vegeta***; 8)* **Dabra** *(o Dabula); y 9)* **Bu***. Ahora, les espera la acción.*



¡Será abusón! Las diferencias de tamaño entre algunos personajes son notables, pero aquí no hay que fiarse de nadie.

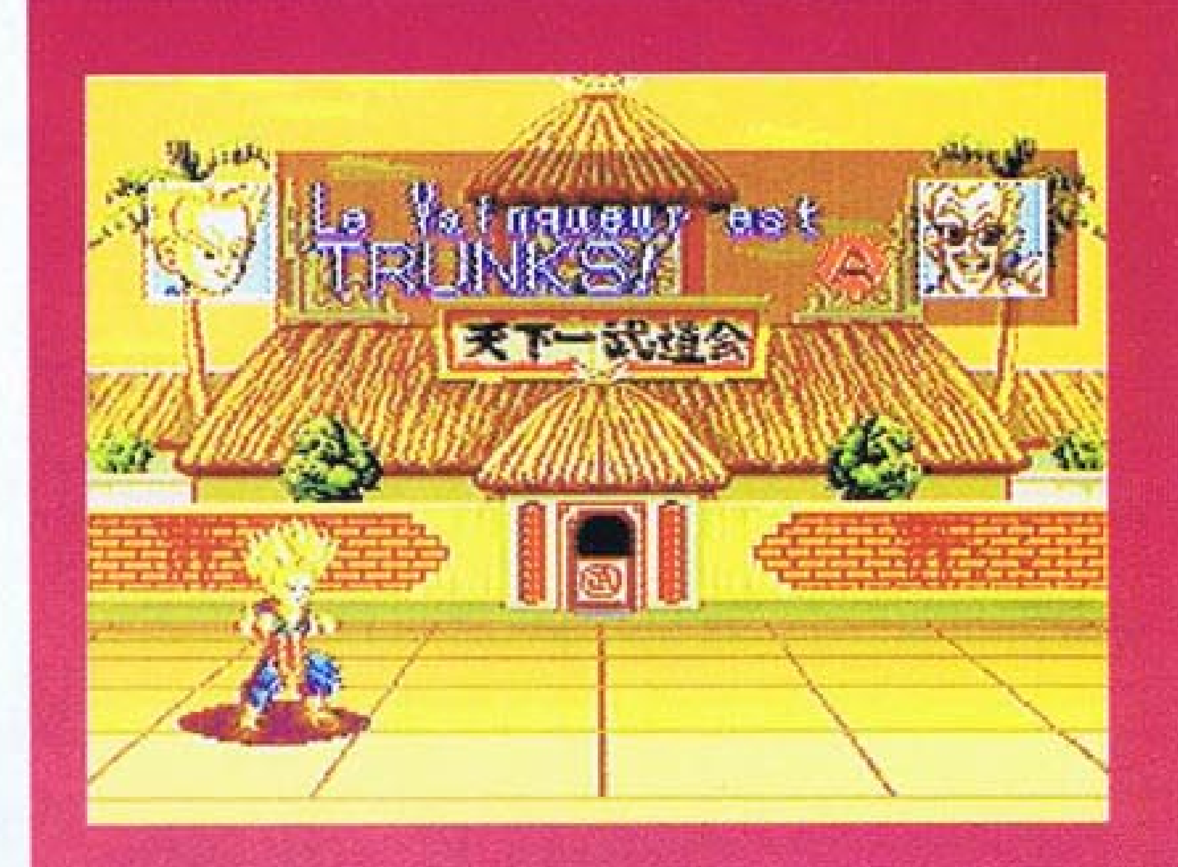


El golpe especial de un dios. Este ataque en horizontal es uno de los golpes especiales que puede realizar Bu.



Vegeta se repite. La barrera de energía de Vegeta, como otros golpes del juego, salían ya en las anteriores entregas.

Un modo de campeonato





Un torneo en el que se enfrentan **ocho de los nueve luchadores** *puede considerarse como el plato fuerte entre los modos de juego de esta "última amenaza". Consta de* **tres rondas** *y los combates* **no tienen asaltos** *ni nada parecido, así que, deberéis tener cuidado porque si vuestra barra de energía se agota, estaréis irremediablemente* **eliminados**.

Vida y milagros de cuatro debutantes



Aquí tenéis los perfiles de los novatos:
'Songoten': *Es el* **hijo más pequeño de Songoku**, *toda una promesa en el terreno de las artes marciales. Una técnica especial le permite* **fundirse** *con* **Trunks** *en un personaje que recibe el nombre de* **Gotenks o Trunten**.
'Bu': *Un ser* **maléfico** *creado por el brujo Bibidi para* **eliminar a los Kaioh Shin**. *Tras matar a varios de ellos, terminó siendo hecho prisionero.*
'Kaioh Shin': *En principio eran cinco divinidades supremas, pero algunos de ellos fueron* **asesinados por Bu**. *Varias generaciones después, un joven Kaioh Shin* **baja a la tierra para conocer a Goku** *y reencontrarse con* **Bu**.
'Dabra' *(Dabula):* **Rey del infierno**, *aliado con el hechicero Babidi (hijo de Bibidi) para rescatar a Bu.*



BANDAI
Bandai

Megas: **16** Vidas: **1**
Continuaciones: **0**
Niveles de Dificultad: **4**

• Tipo de Juego:
Goku sigue dándole fuerte a esto de la lucha. En Japón, ha hecho excursiones al mundo del rol, pero en Europa, no hay quien le haga cambiar de rumbo.

• Desarrollo:
He aquí uno de los pocos juegos de lucha aparecidos últimamente sin modo historia. Hay que conformarse con los combates independientes y el modo torneo.

• Tecnología:
Además de un sonido de bastante calidad, la entrega continúa con la línea de gráficos bien definidos, split screen y diálogos antes y después de los combates.

• Duración:
Uno de los puntos flojos del cartucho. La ausencia de modo historia y la brevedad del torneo dejan un paraje desolador en este apartado.

GRAFICOS **87**
Aspecto manga, muy bien los personajes y algunos escenarios nuevos impactantes.

SONIDO **91**
Los efectos son de lo mejorcito que se puede escuchar en los juegos de este tipo.

MOVIMIENTO **82**
Fáciles y con magias abundantes, pero nada nuevo respecto a las entregas pasadas.

JUGABILIDAD **70**
Es lo peor del juego. La falta de modo historia debilita grávemente la posibilidad de diversión. Un dato negativo.

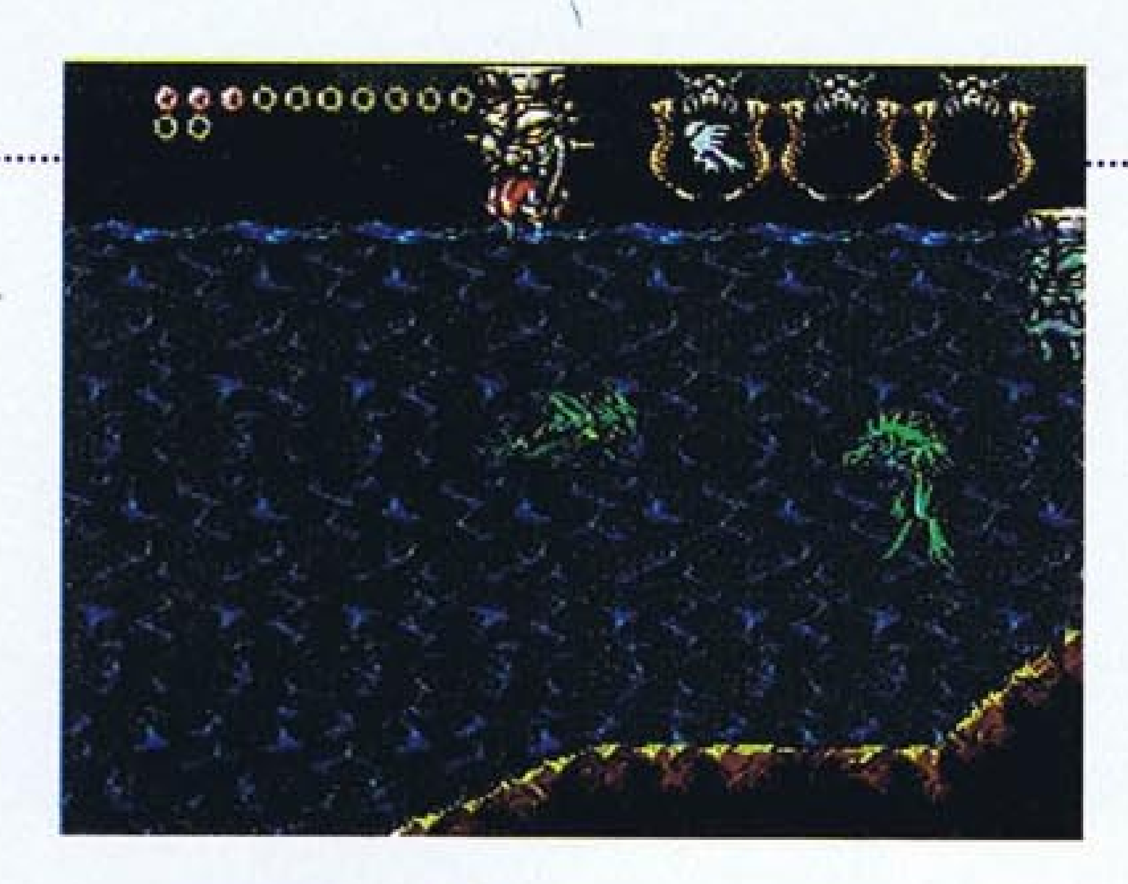
ENTRETENIMIENTO **74**
Perfecto para los fans de Goku, pero bastante cortito para los jugadores desinteresados. A éstos les faltará algo.

Opinión Por **Javier Abad**
Tras levantar una gran expectación, el nuevo juego de Dragon Ball nos ha decepcionado. Gráficos y sonido siguen en el nivel alto de anteriores entregas, y se han añadido nuevos personajes que avanzan en la línea argumental como es costumbre. Sin embargo, el no tener modo historia es una merma notable para la jugabilidad. Quizá los locos por la epopeya de Toriyama se conformen, pero se queda bastante corto.

Recomendación
Ideal para los que no se quieran perder nada que lleve el sello Dragon Ball.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM





Las puertas del infierno están abiertas en la Super

Demon´s Crest

El mes pasado ya os pusimos al día de lo ocurrido en el reino de los demonios, ¿recordáis? **Las seis piedras del Demon's Crest** habían caído allí, dando lugar a una cruel batalla por su posesión (no olvidéis que el que logre reunirlas tendrá el poder absoluto). También recordaréis que os dijimos que el demonio **Firebrand** había conseguido poseerlas, pero que le fueron arrebatadas por un tal **Phalanx** en menos que canta un avestruz, así que ahora le toca reanudar su búsqueda. Y tampoco se os escapará que **éste es el último bombazo de Capcom**, y que vosotros seréis **Firebrand** si es que osáis adentraros en la aventura.

Demon's Crest mereció nuestra portada del último número, así que ahora le toca justificar aquel honor ante todo el público que observó atentamente todo lo relativo a él. Seguro que la espectativa es grande.

Veamos que nos dice en su defensa. Para comenzar, presenta un **argumento lleno de leyenda** y muy bien construido, tanto que **su desarrollo** depende totalmente de **vuestra actuación** durante la partida. Veréis, la acción se centra básicamente en la **búsqueda** por vuestra parte de **las seis piedras perdidas**, que se encuentran repartidas por un mapa sobre el que os podéis desplazar volando.

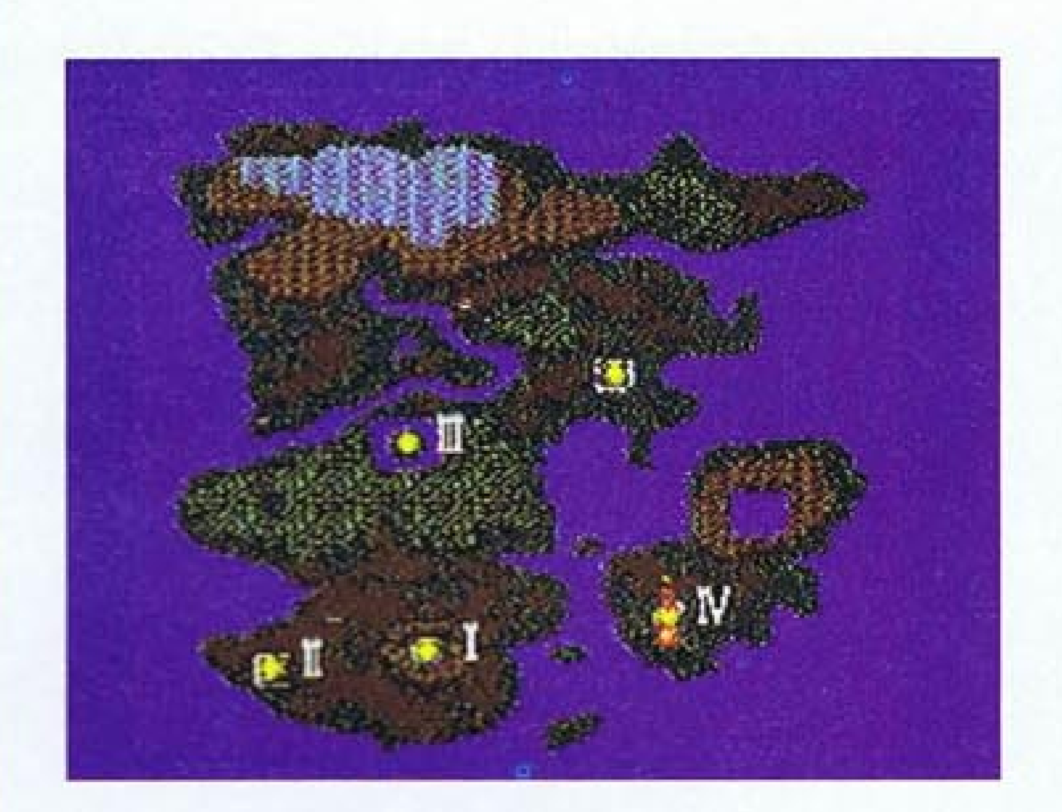
Conforme avanzáis en **vuestro viaje**, **Firebrand** va adquiriendo nuevos poderes que os obligan a visitar de nuevo lugares en los que ya habíais estado antes, pero que no habíais podido investigar a fondo (si, por ejemplo, encontráis la habilidad para **avanzar bajo el agua**, tenéis que volver a las partes del reino



Firebrand el hechizado. *Lo que veis dentro el círculo es el resultado de uno de los hechizos que puede comprar Firebrand: un pequeño ser que le ayuda durante los combates.*

Un final a vuestra medida

El argumento del juego gira en torno a la **búsqueda de las seis piedras** que componen el **Demon's Crest**, y de vuestro éxito o fracaso en el empeño, dependen muchas cosas en la aventura. Al principio del juego aparecen **cuatro fases** en el mapa del reino de los demonios y si las atravesáis sin haber encontrado las piedras suficientes, sois testigos de un final parcial. Sin embargo, si lo hacéis mejor en esas primeras cuatro zonas, aparecen, como por arte de magia, **otras dos nuevas áreas que antes estaban ocultas** y que ahora podéis explorar, con lo cual se abren nuevas posibilidades para lograr vuestro ansiado objetivo final.
De todas formas, todavía no está todo dicho. También es posible que recorráis estas nuevas fases y asistáis a otro final parcial en el caso de que no hayáis encontrado las dichosas seis piedras. Como es lógico, tampoco ése es el final verdadero. Para que quede claro, tened presente que **sólo cuando reunáis las seis piedras** del Demon's Crest, ¡ni una más ni una menos!, habréis logrado poner el **punto final definitivo** a la aventura.

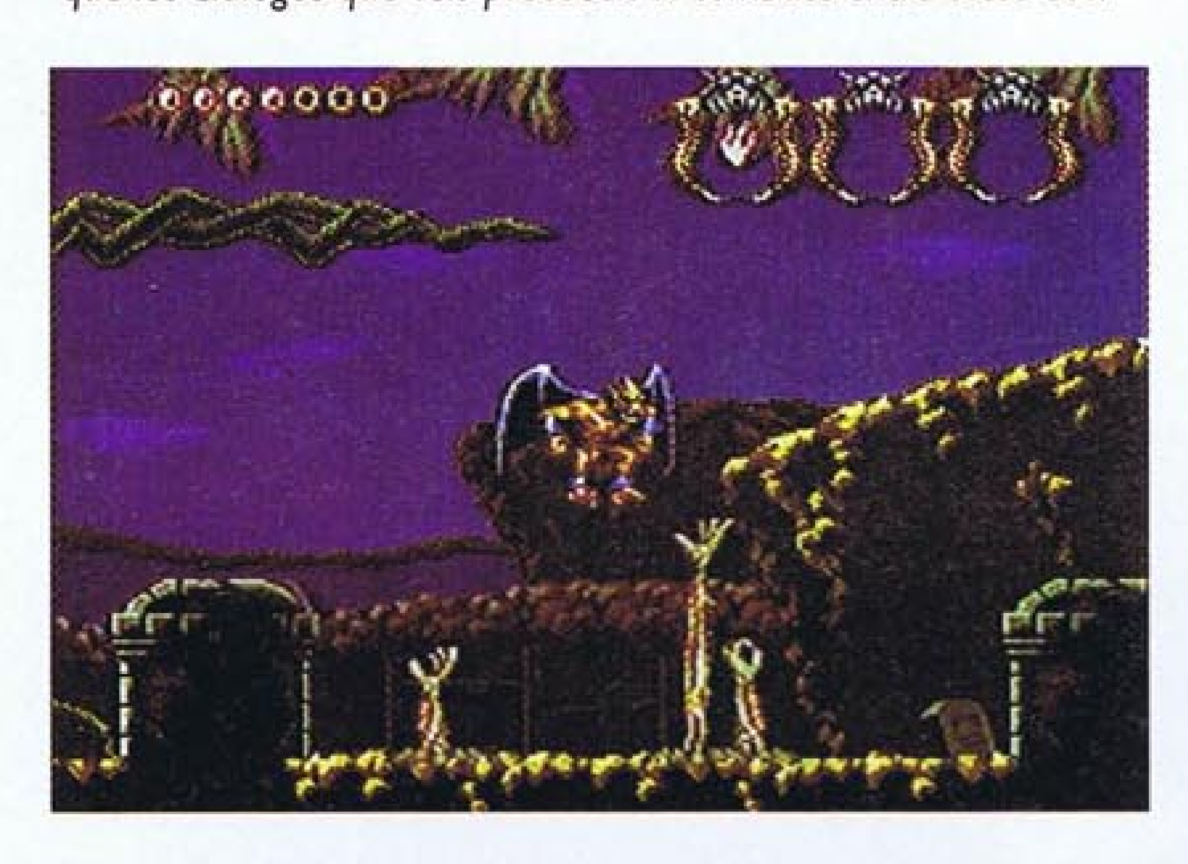








¿Hablando se entienden los demonios? Pues no parece; porque los diálogos que veis preceden al combate entre estos dos.

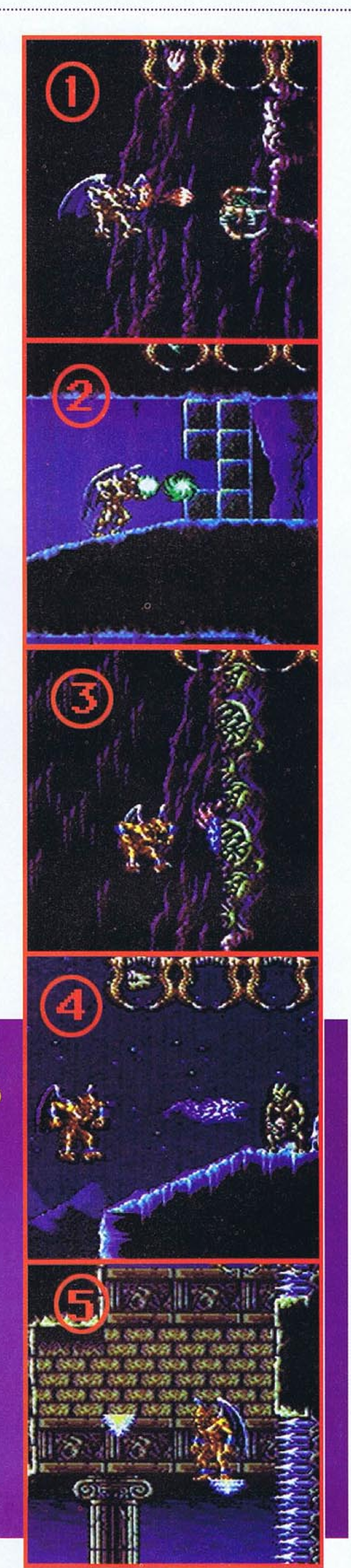


De entre los muertos. Estas manos que salen de las tumbas os dan una idea del tipo de escenarios que se estilan en el juego.



Las armas de la piedra del fuego

El protagonista del juego comienza la aventura con **una porción de la Piedra del Fuego** (una de las seis que componen el **Demon's Crest**) en su poder. Para completarla, **Firebrand** tiene que encontrar otras cuatro armas hasta llegar a tener los cinco poderes que veis en esta tira (recordad que **puede cambiar de arma en cualquier momento**): 1) **Fire**. El fuego que escupe por la boca es el arma más "normalita" de **Firebrand.** 2) **Buster**. Más potente que la anterior. La utiliza para romper muros de piedra. 3) **Claw**. Sirve para que nuestro demonio pueda trepar por muros con pinchos. 4) **Demon Fire**. Es el rayo más poderoso de los cinco. No hay nada que se le resista 5) **Tornado**. Los tornados sirven como plataformas que permiten a **Firebrand** llegar hasta lugares elevados.

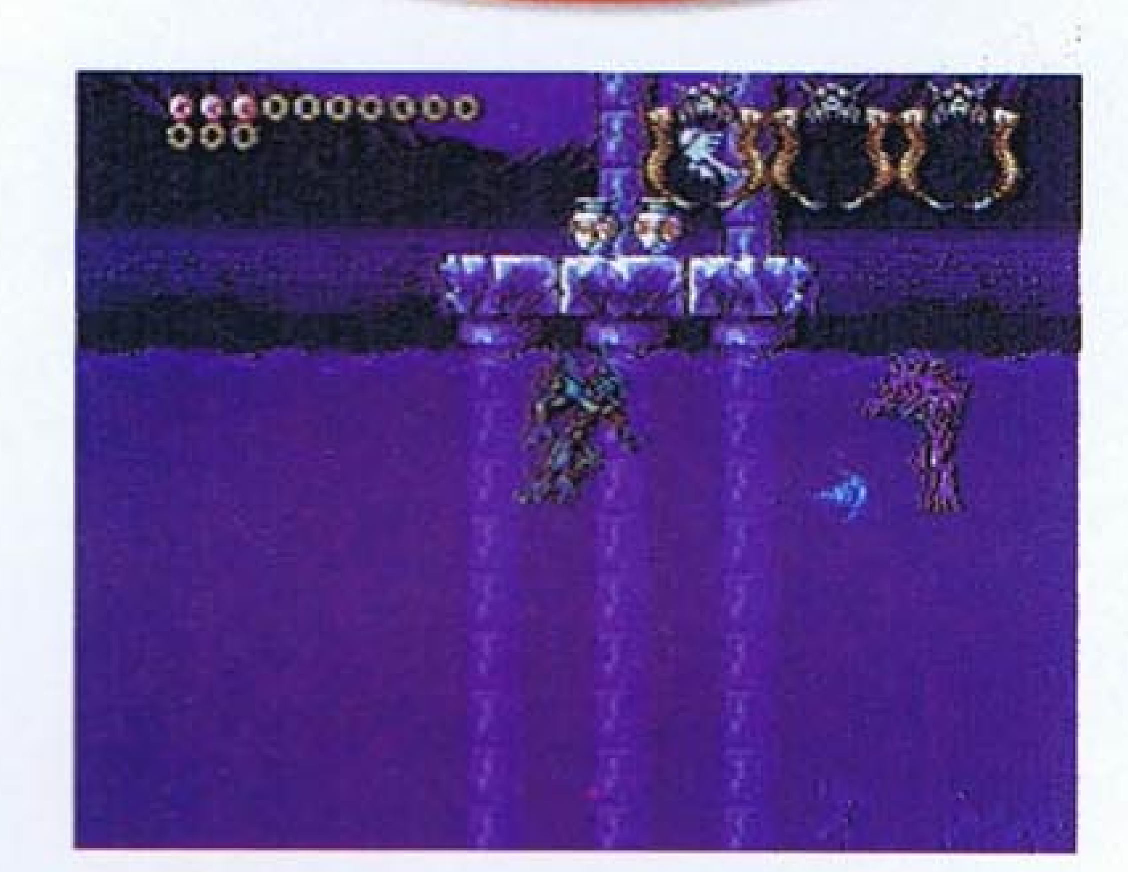


Demon´s Crest

ESTÁ EN ACCIÓN
•La perfecta atmósfera que crean una banda sonora apabullante y unos gráficos detalladísimos.

NO ESTÁ EN ACCIÓN
•El susto que nos dimos cuando llegamos al primer final tras sólo cuatro fases recorridas.

en las que haya **zonas inundadas**). Así, vuestra intervención en el futuro de la aventura es tan vital que, según el poder que tenga **Firebrand**, aparecen nuevas fases e incluso diferentes finales (en otro apartado de esta Super Star, os hablamos más a fondo de estos aspectos). La acción se completa con una serie de tiendas en las que podéis **comprar hechizos y pociones** de gran utilidad en las batallas, pues os permiten deshaceros de enemigos o recargar vuestra barra de energía cuando ésta se encuentre tiritando. Así explicado queda un poco frío, pero os podemos asegurar que **Demon's Crest** es capaz de dar todo el calor que le puedan faltar a nuestras palabras: **el calor que da el fuego del infierno**.







Iconos en pantalla. Os informan del estado de Firebrand y del hechizo y el talismán que podéis usar en este momento.



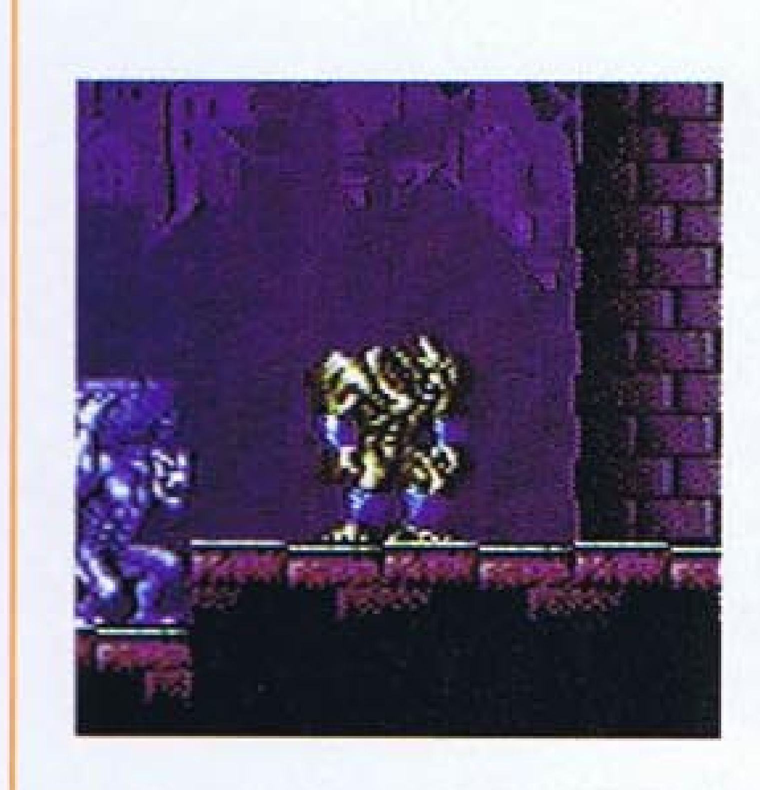


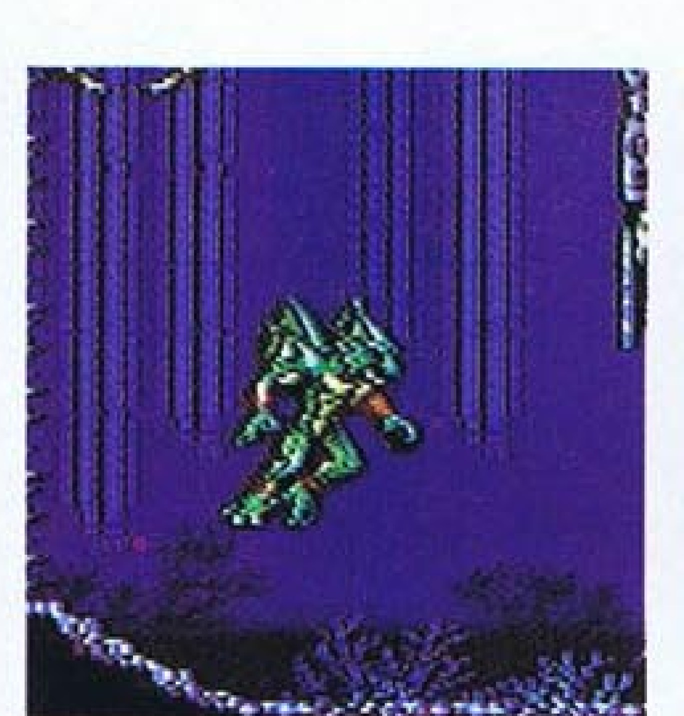
Para empezar, un susto. Y tanto; porque lo primero que hay que hacer en el juego es derrotar a este enorme dragón.

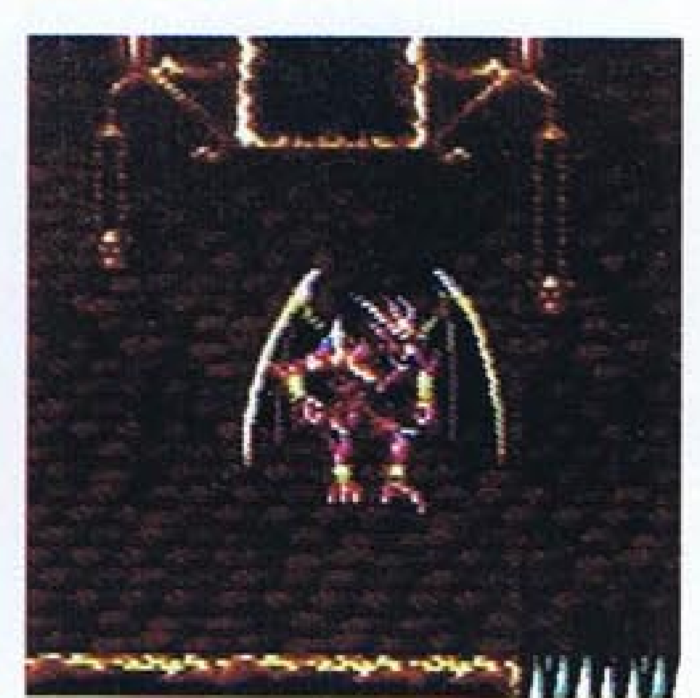


Así se transforma Firebrand

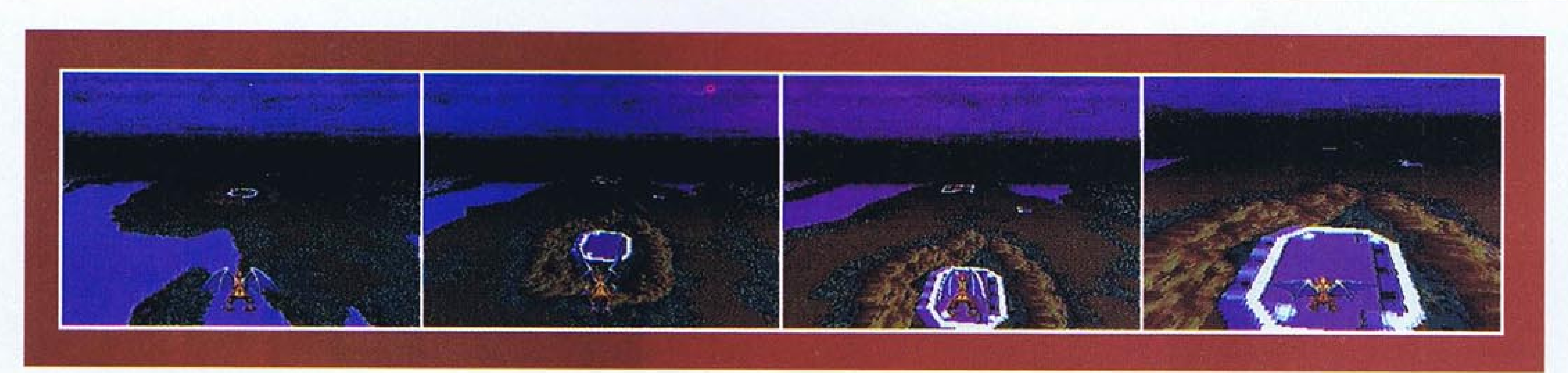
Firebrand puede cambiar de forma a lo largo del juego según vais encontrado las distintas piedras del **Demon's Crest. Cada nueva piedra significa una nueva habilidad para el protagonista**, que, desde su aspecto inicial (**Piedra del Fuego**), puede transformarse en una Gárgola del Suelo con capacidad para romper estatuas (**Piedra de la Tierra**), en una Gárgola Aérea con capacidad para volar (**Piedra del Aire**), en una Gárgola Tidal que puede nadar (**Piedra del Agua**) y, finalmente, en una Gárgola Legendaria, que reduce el daño recibido a la mitad (**Piedra del Tiempo**). Las habilidades y poderes que adquierecon cada nuevo aspecto **le sirven para investigar nuevas zonas del reino** a las que antes no tenía acceso. Así, por ejemplo, una vez que consigue la Piedra del Agua, puede adentrarse en las partes sumergidas que eran un terreno vedado para él.



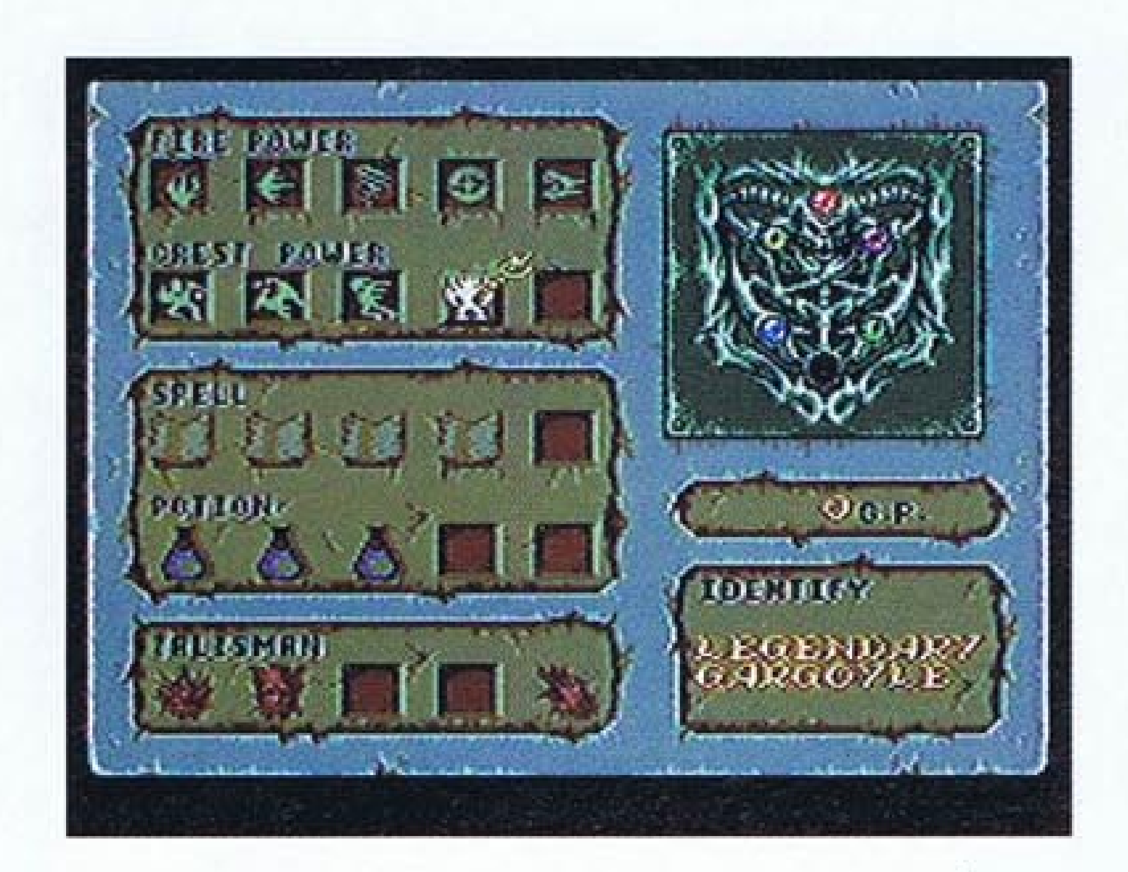




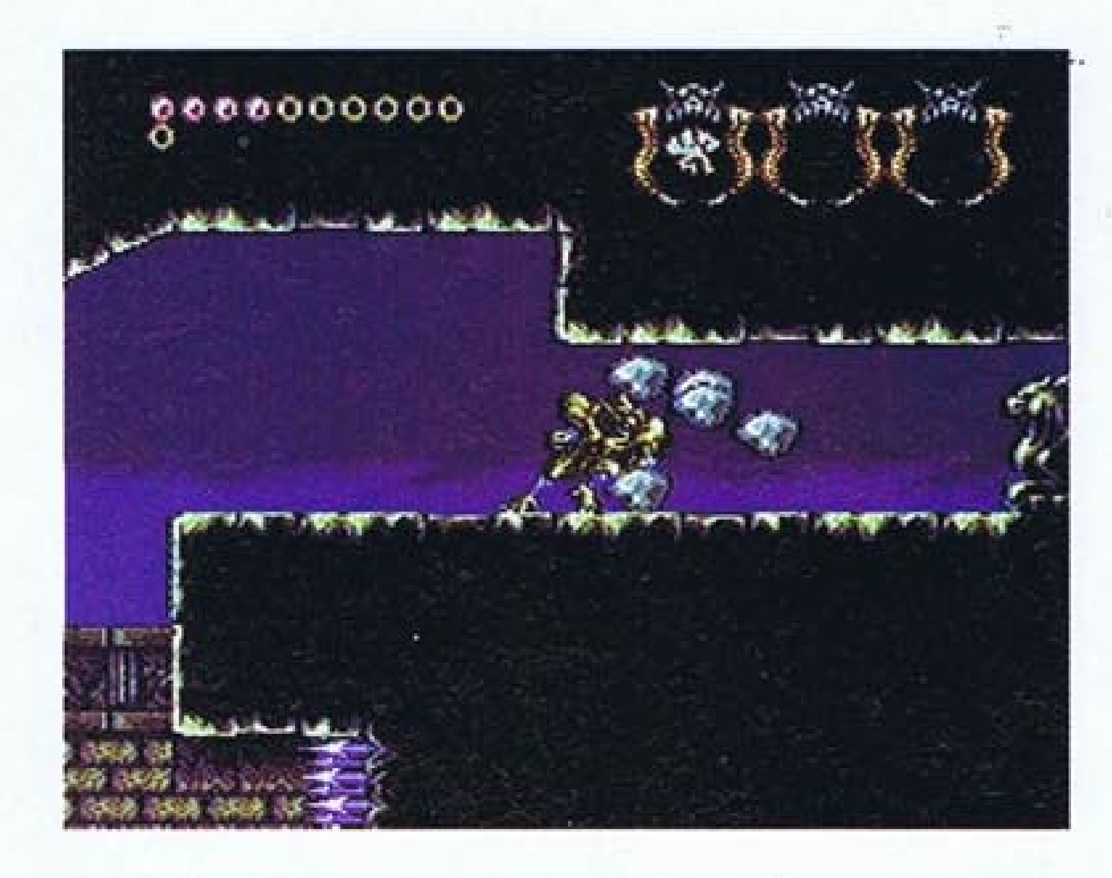




Volando vengo. Los vuelos por el reino son la forma de llegar de una fase a otra del mapa. Como veis, el modo 7, las rotaciones y los zooms de acercamiento no están ausentes de esta interesante parte del juego.



El menú del día. *El botón Start da acceso a la pantalla en la que se elige la forma de Firebrand, los hechizos, etc.*



Cuestión de práctica. *Demon´s Crest obliga a elegir constantemente el aspecto adecuado para cada nuevo obstáculo.*

Los demonios comerciantes

Los señores de Capcom se han sentido generosos y le han querido prestar una ayudita a **Firebrand**, *distribuyendo una serie de tiendas por el mapa que pueden ser de gran ayuda durante el juego. Eso sí,* **en el reino de los demonios nada es gratis**; *así que, nuestro protagonista debe contar con el dinero suficiente para comprar en ellas. Aquí tenéis una breve explicación de lo que podéis hacer en cada una.*



Tienda del Talismán. *Molwous está al frente de ella y con sumo gusto os dirá lo que pueden hacer por vosotros los talismanes.*



Tienda del Hombre Sabio. *Regentada por Morack, en ella podéis comprar hasta un total de seis hechizos diferentes.*



Tienda del Lotus Negro. *Phorapa os vende en ella cinco valiosas pociones que os sacarán de más de un apuro. ¡Os vendrán bien!*



Tienda de juegos de Trío Pago. *No se vende nada en ella. Lo que hay es un juego que os puede hacer ganar dinero... o arruinaros si perdéis.*







CAPCOM
Capcom

Megas: **16** Vidas: **1**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
En Demon's Crest, se mezclan la acción y las plataformas, pero también aparecen elementos como los diálogos y las compras, más propios de juegos de rol.

• Desarrollo:
No sigue un desarrollo lineal. Hay que buscar por un mapa que podéis recorrer a vuestro antojo. Pero, ¡atención!,las 4 fases iniciales se transforman en 6.

• Tecnología:
El modo 7 tiene una presencia estelar en los viajes a través del reino, y los gráficos y la banda sonora recrean la atmósfera perfecta para esta aventura.

• Duración:
No parece muy difícil, sobre todo porque cada vez que nos matan, nos dan opción a intentarlo de nuevo, obtener un password o elegir otra fase.

GRAFICOS — **91**
Los sprites son pequeños, pero su aspecto y los múltiples escenarios son superiores.

SONIDO — **94**
Es lo mejor. Majestuoso, inquietante y acompañado por buenísimos efectos.

MOVIMIENTO — **87**
Posibilidades muy amplias, pero cambiar de gárgola constantemente retarda algo.

JUGABILIDAD — **85**
Aumentada por el desarrollo del argumento y repetitiva por recorrer tantas veces las mismas zonas.

ENTRETENIMIENTO — **91**
Da gusto participar en aventuras tan cuidadas como ésta, tanto en su aspecto técnico como argumental.

Opinión
Por **Javier Abad**

Con Demon's Crest, Capcom se ha apuntado el tanto de la calidad en todos los aspectos. Calidad narrativa (la historia que cuenta el videojuego está muy cuidada), calidad gráfica (personajes, mapeado y modo 7 destacan en este apartado) y calidad sonora (la banda sonora es de las mejores que hemos oído últimamente). Nos dio un susto al llegar al primer final tras únicamente cuatro fases, pero la aparición de dos niveles más nos dejó plénamente satisfechos.

Recomendación
Para amantes de las aventuras legendarias y adictos a la acción incansable.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Rocky no lo hubiera hecho mejor. Nintendo os ha preparado una **conversión a los 16 bits** del renombrado **Punch Out** que para sí quisieran los más afamados pesos pesados y algún que otro delantero búlgaro del Barça. Este título, ya conocido como recreativa y por la versión correspondiente para N.E.S., llega a la Super dispuesto a demostrar que **en el ring de la Gran N no hay rival que pueda cruzar los guantes con él** ...y ¡vaya si lo consigue!

Aunque no presente todo el realismo que quisieran los más puristas aficionados a las dieciséis cuerdas, ponerse a los mandos de **Super Punch Out** resulta un acto de fe en nombre de la diversión y el entretenimiento total.

El modo de juego principal responde al nombre de **Championship Mode** y su desarrollo se centra en la disputa de **cuatro circuitos diferentes** con otros tantos contrincantes, a los que debéis enfrentaros en cada uno de ellos. Cada nuevo circuito sólo aparece en la pantalla de menú una vez superado el anterior (**se puede grabar la partida tras superarlos**), con la excepción del último, el **Special Circuit**, que únicamente aparece si superáis los tres primeros invictos, con un récord de 4-0 en cada uno. Pero no os creáis que esto es coser y cantar, porque **la dificultad crece progresivamente** a medida que vais ganando peleas, hasta llegar a niveles súmamente elevados. La clave reside entonces en estudiar los movimientos de los rivales, hasta descubrir sus rutinas para, de esta forma, poder esquivarlos



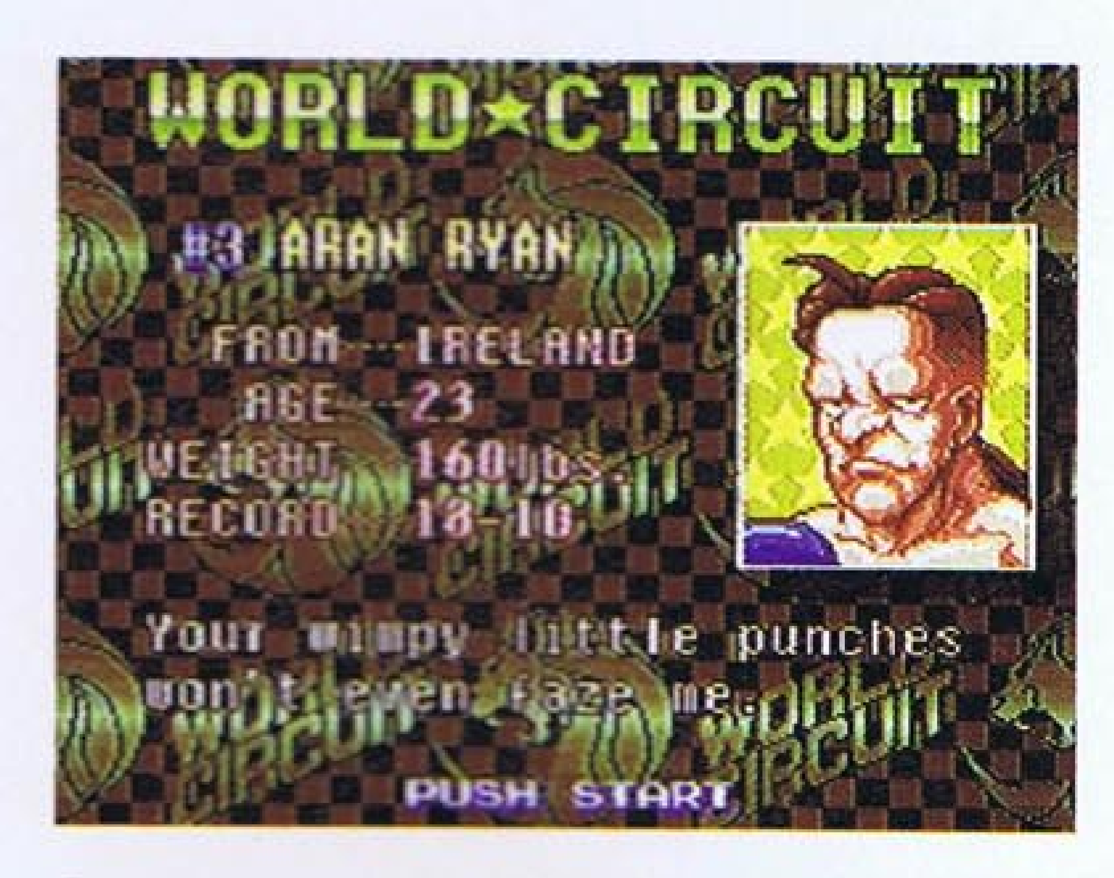
¡Ouchh...! *La barra de abajo os permite dar superpuñetazos cuando está llena, pero se vacía cuando sois golpeados.*



Todavía no eres "especial". *Porque para pelear en el Special Circuit, hay que atravesar los anteriores invicto.*



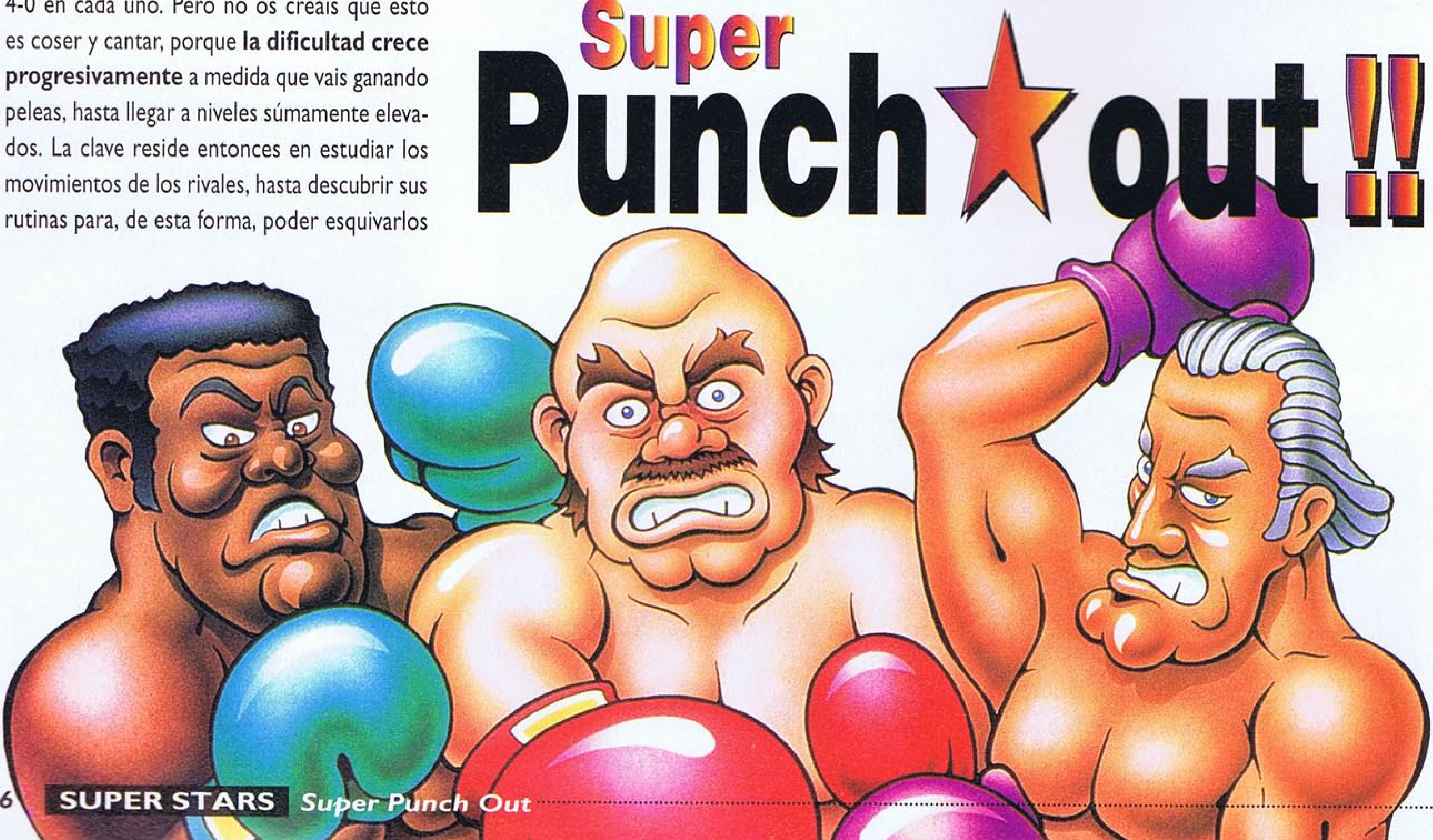
El tiempo es oro. *Sobre todo en el Time Attack Mode, porque debéis ganar los combates en el menor tiempo posible.*



Buenas presentaciones. *Todos los combates van precedidos de una ficha de vuestro rival con frases alusivas y todo.*

Súbete al ring con un clásico del boxeo

Super Punch★out!!



Minor Circuit: El reino del Sparring

Dieron sus primeros puñetazos hace varias décadas, **los michelines les cuelgan** *por fuera del calzón y alguno de ellos es más blandito que un mazapán. Estamos hablando de* **los chicos del Minor Circuit***; es decir, vuestro primer paso hacia el título de campeón de la Asociación de Video Boxeo Nintendo.* **No debéis preocuparos demasiado***, porque a poco que practiquéis con ellos, sus puñetazos no supondrán problema alguno para vuestra futura carrera boxística.*



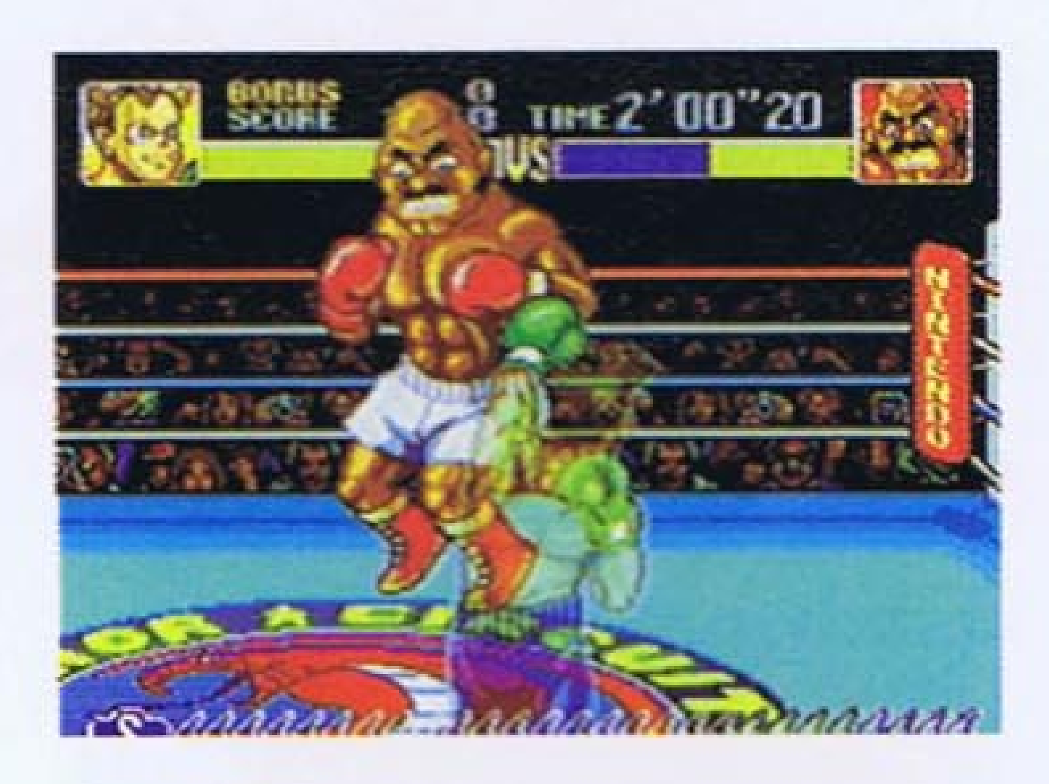
Gabby Jay. *El boxeador más viejo y flojo de todo el juego. Cuando se aleja, es señal de que va a dar su golpe favorito: un puñetazo fácil de esquivar.*



Bear Hugger. *Un grandullón barbudo menos fiero de lo que indica su aspecto. Estas palmadas en la cabeza los debéis esquivar retrocediendo.*



Piston Hurricane. *Fibroso morenito de salida poderosa y un gran juego de piernas. Su ataque en tromba os puede crear más de un problema.*



Bald Bull. *El último adversario de la categoría es un viejo conocido de la N.E.S. Dedica sus horas libres a practicar un ataque llamado "Bull Charge".*









Major Circuit: Con ellos llegaron los moratones

Los puñetazos de estos púgiles ya son **palabras mayores***. Habitan en el* **segundo circuito** *de la Asociación y se nota que le pegan duro a eso del entrenamiento. Un pequeño descuido en vuestra guardia y estaréis en la lona.*



Bob Charlie. *Un rastafari muy bailarín y amante de propinar ganchos letales.*



Dragon Chan. *Experto en artes marciales. ¡Ojo con sus patadas y su rapidez!*



Masked Muscle. *Tira polvo a los ojos del rival y da cabezazos. ¡Eso sí es jugar sucio!*



Mr. Sandman. *Un peso pesado casi imbatible cuando su coach le da instrucciones.*

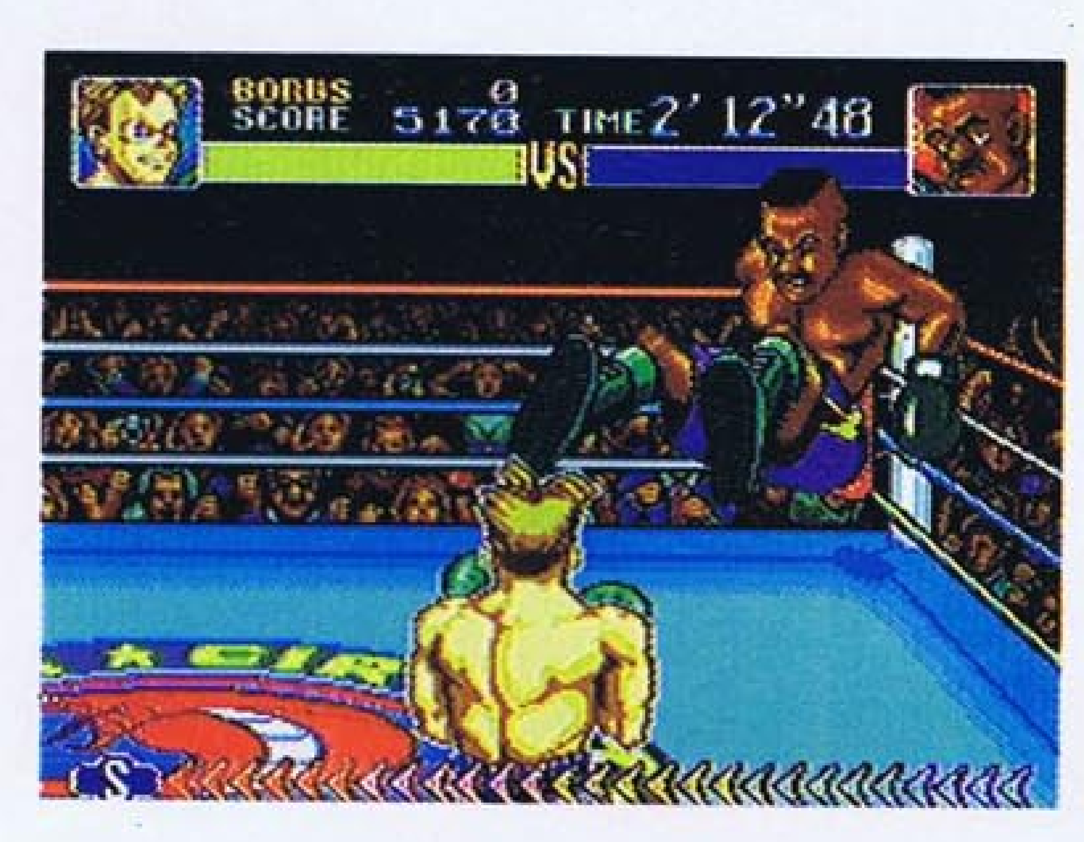
Super Punch★out!!

y contraatacar con golpes que les lleven a la lona. Además, a medida que golpeáis al rival sin que sus puños os alcancen, **un contador de potencia sube** hasta llenarse, aumentando la contundencia de vuestros puñetazos.

Los otros modos son casi anecdóticos, pues uno consiste en **noquear** al rival en el mejor tiempo posible (Time Attack Mode), mientras que el otro permite **acceder a la pantalla de récords** (Records View Mode). Sin embargo, **Super Punch Out** no acaba ahí. Hay que saber apreciar su enorme jugabilidad, el fácil y sumiso control de vuestro personaje, y la calidad de los gráficos, tanto por el tamaño de los boxeadores como por el sentido del humor de que hacen gala los adversarios (las animaciones de **Super Macho Man**, por ejemplo, son **desternillantes**). Nintendo ha logrado crear el mejor juego de boxeo disponible para la Súper, consiguiendo, así, el **título de los pesos pesados en los 16 bits**.

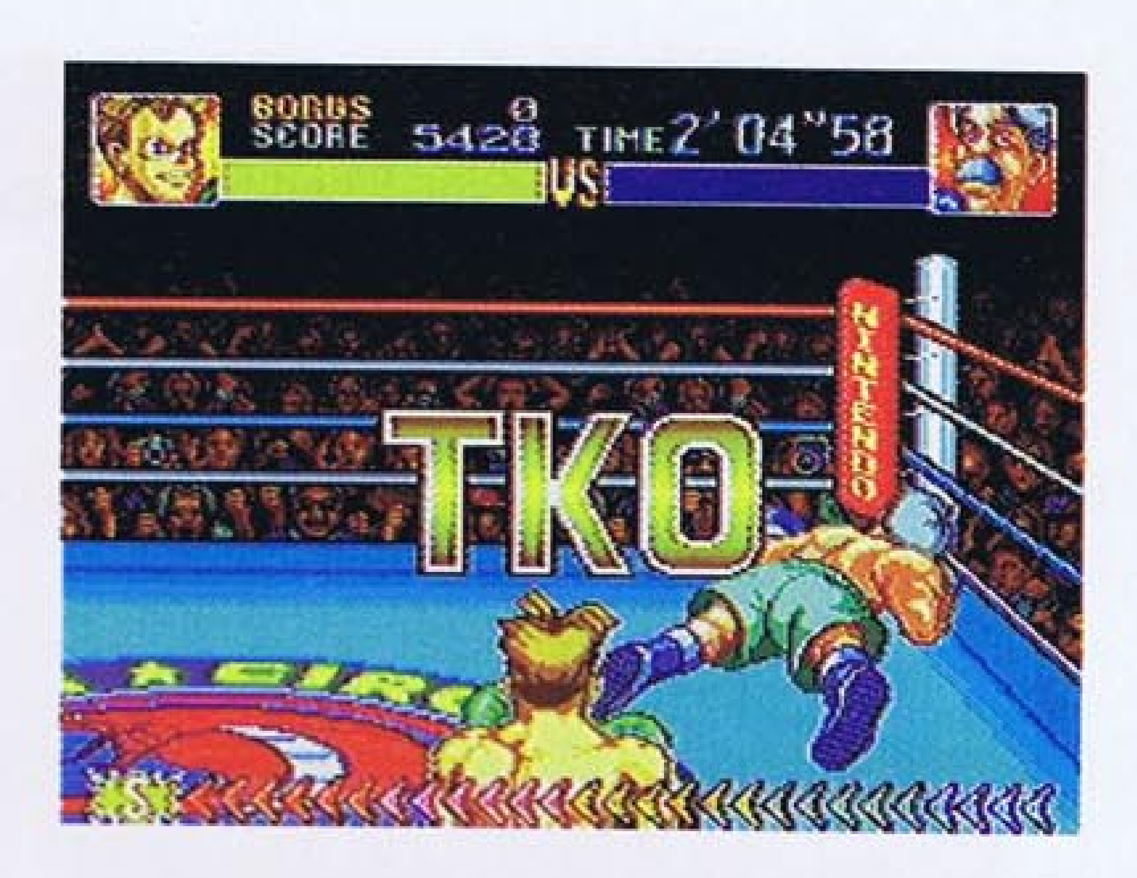




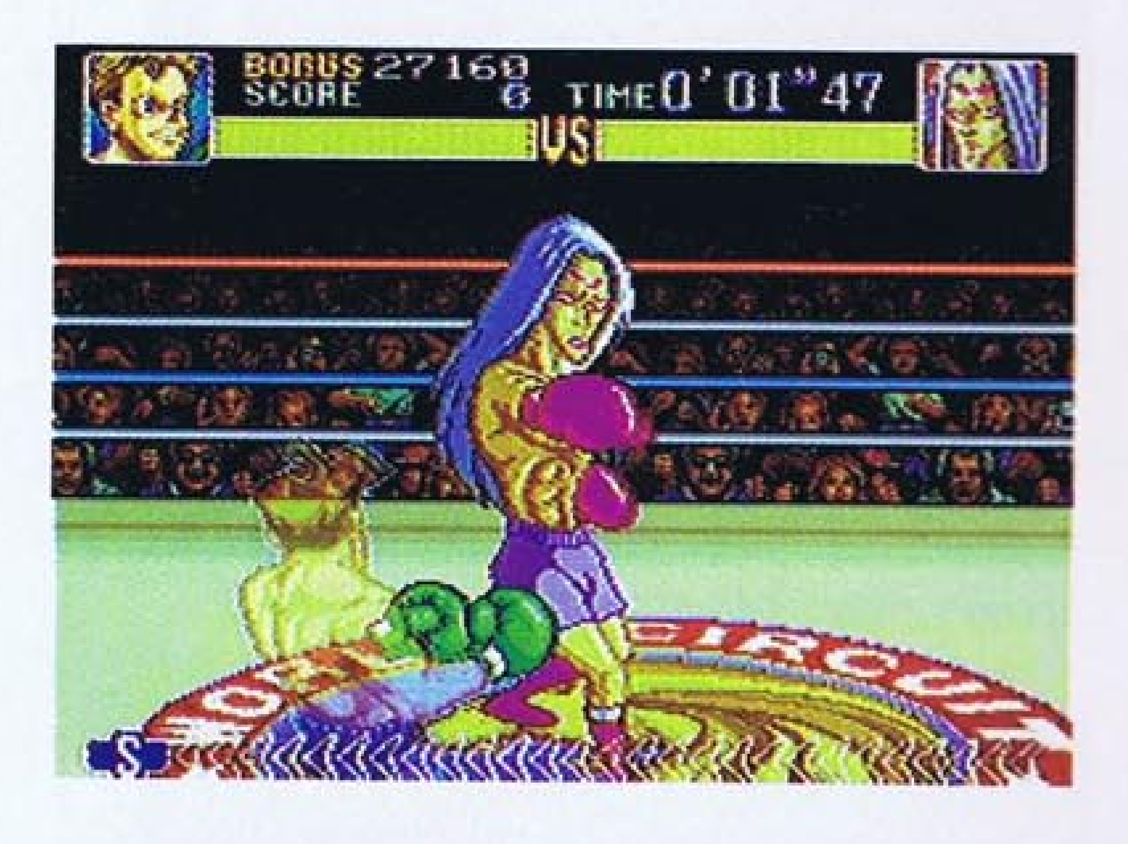




Vista perfecta. *La perspectiva trasera y la semitransparencia del personaje permiten seguir fácilmente la pelea.*



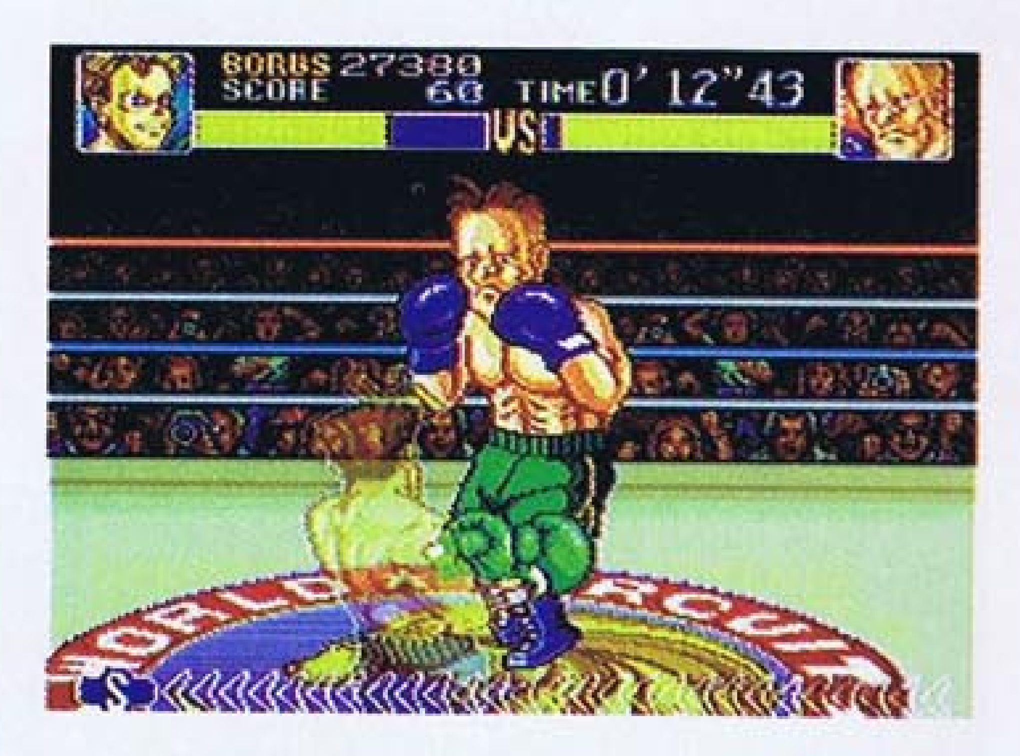
¡A la lona! *Los combates sólo se ganan por KO técnico y para eso, puede hacer falta tirar tres veces al adversario.*



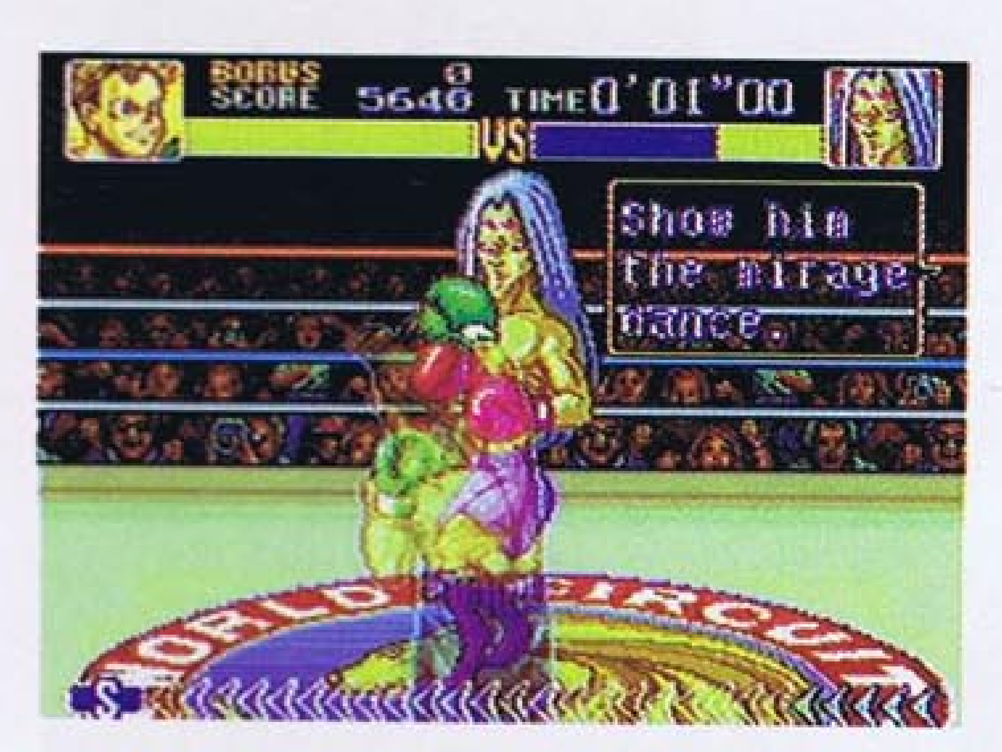


World Circuit: Dinamita en los guantes

Cuidado ahora, porque os estáis codeando con los mejores. Son **cuatro** *boxeadores con* **purita dinamita** *en sus guantes, duros como rocas y dispuestos a hacer* **subir la dificultad del juego** *hasta límites inimaginables. ¿Os atrevéis a encerraros en un ring con ellos?*



Aran Ryan. *Un auténtico fajador que sabe abrazarse cuando le faltan las fuerzas para absorber vuestra energía. Sus series rápidas son un ciclón.*



Heike Kagero. *Este "machote" de labios rosa sabe utilizar su melena para dar latigazos. No perdáis de vista su rapidísimo juego de piernas.*



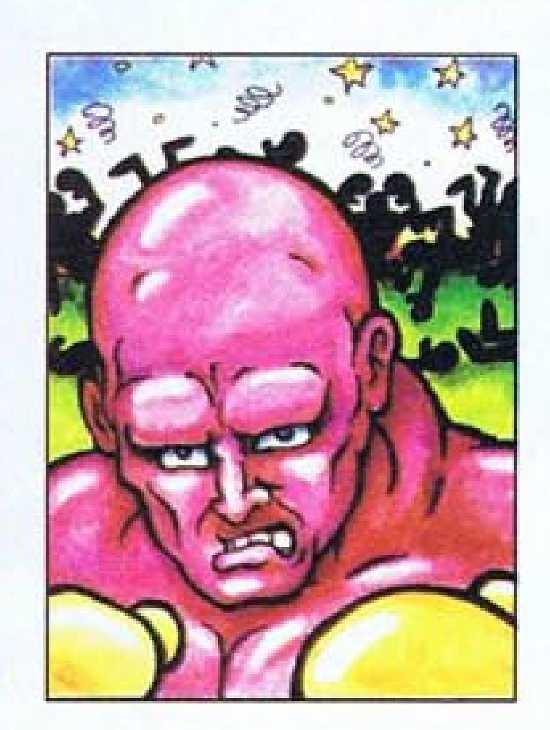
Mad Clown. *Sus golpes hacen de todo menos gracia. Cuando se pone a hacer juegos malabares, es señal de que prepara un ataque de los suyos.*



Super Macho Man. *El campeón del World Circuit es un "posturitas" que presume de músculos y de alguna cosa más. Su puñetazo con giro os manda a la lona de forma inapelable. Estamos hablando de boxeo del bueno...y del difícil.*

Especial Circuit: Reservado a los mejores



Éste es un **circuito extra** *que no aparece en el menú del juego, a menos que logréis atravesar los tres anteriores invictos (vuestro récord de victorias debe ser 4-0 en todos ellos). Sólo así, podréis llegar a enfrentaros al último rival: uno de los gemelos* **Bruiser**, *el temible campeón de campeones.*



Vuestra carrera, a salvo. *En la memoria de Super Punch Out, se pueden grabar hasta ocho partidas diferentes.*

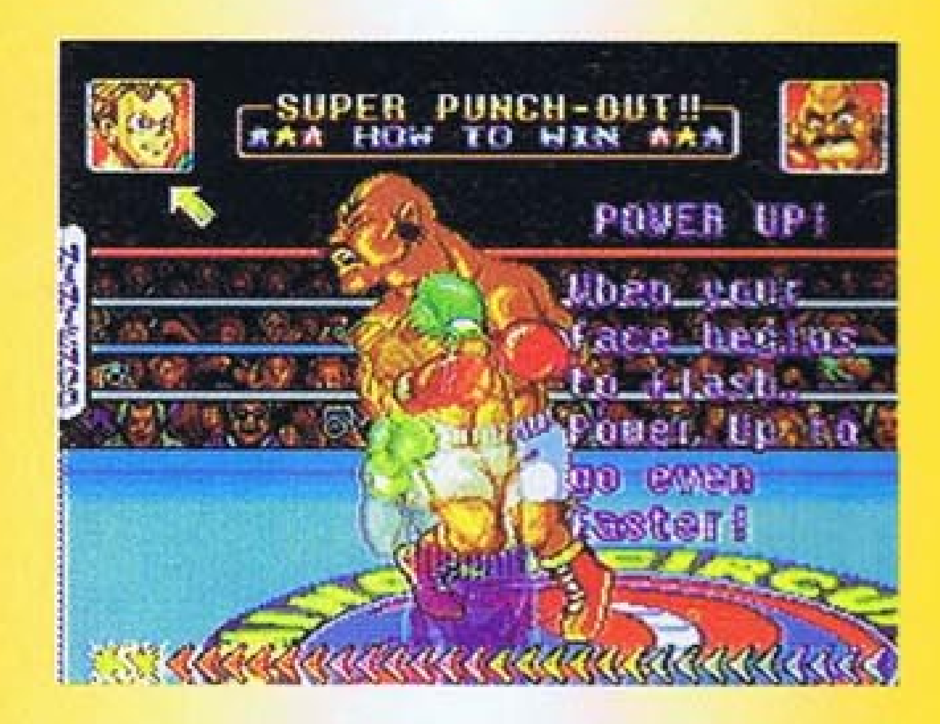








¡Calienta esos puños!



Haciendo de entrenador, la demo de Super Punch Out os **explica paso a paso la forma de controlar a vuestro púgil**, *cómo dar los puñetazos y cómo esquivar los del contrario. Si chapurreáis el inglés, es una buena forma de ahorrarse golpes al principio.*





NINTENDO
Nintendo

Megas: **16** Vidas: **4**
Continuaciones: **Graba partidas**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Recordando viejos tiempos de 8 bits, Super Punch Out continúa siendo un simulador de boxeo no demasiado realista y con abundantes toques de humor.

• Desarrollo:
El modo principal tiene tres circuitos (Minor, Major y World Circuit) con cuatro boxeadores. Si los pasáis sin perder, aparece un cuarto, el Special Circuit.

• Tecnología:
La opción de grabar un total de hasta ocho partidas distintas es tan sabrosa como el enorme tamaño de los sprites en pantalla.

• Duración:
He aquí un juego de los difíciles de verdad. Los rivales se guían por rutinas de movimiento, pero aun así, la dificultad progresiva acaba siendo casi imposible.

Graficos — **95**
Grandes personajes, llenos de sentido de humor, variados y muy nítidos.

Sonido — **92**
Los efectos son magníficos e incluyen hasta las voces digitalizadas de un locutor.

Movimiento — **94**
Fácil respuesta los de vuestro boxeador. Inagotables y variados los de los rivales.

Jugabilidad — **90**
Un juego reálmente difícil, pero simple como pocos en su manejo y desarrollo.

Entretenimiento — **96**
Muy adictivo y con geniales toques de humor en los contrincantes que le hacen constantemente divertidísimo.

Opinión
Por **Javier Abad**

Sin duda, Super Punch Out es el mejor juego de boxeo para los 16 bits de Nintendo. Puede que a los puristas, no les gusten sus extravagancias gráficas, pero la diversión que contienen sus 16 megas raramente se encuentra en un programa así. La batería para grabar partidas y los 16 rivales compensan la ausencia de un modo 2 jugadores, que hubiera sido rompedor. Una perfecta adaptación del clásico de N.E.S.

Recomendación
¿Queríais un juego difícil? Pues aquí tenéis uno sólo apto para virtuosos.



International Superstar

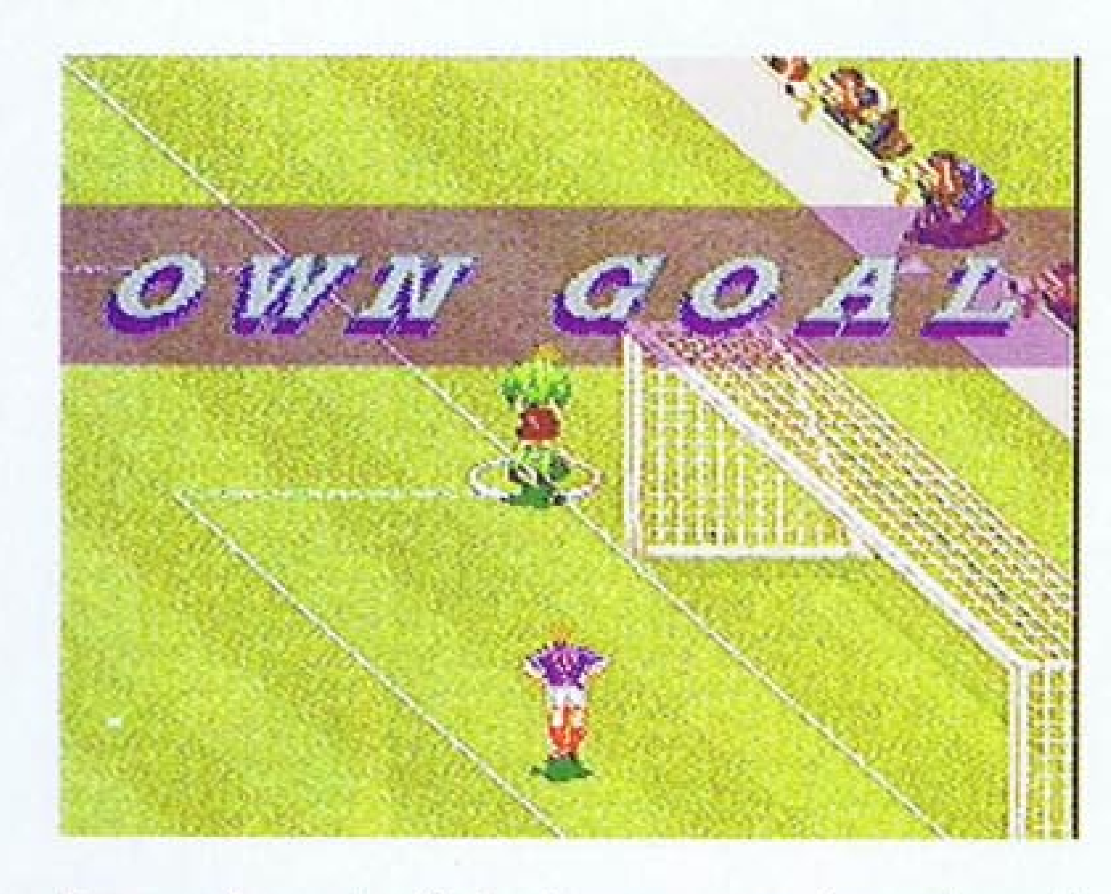
Konami nos enseña el fútbol de verdad

Engalanad vuestras Súper Nintendo con los mejores trajes porque desde el lejano Oriente, desde **Japón** más concretamente, nos llega lo mejor en cuanto a simulación de fútbol se refiere, y lo hace dispuesto a arrasar. Se trata de **International Superstar Soccer** (Perfect Eleven en tierras niponas) y sus **ocho megas** encierran todos los secretos, jugadas y detalles de que consta el fútbol internacional de nuestros días.

Ya de entrada, podemos observar que aporta **dos modalidades de juego inéditas** hasta el momento: el modo **Training** y el modo **Scenarios**. El primero se compone de cinco pruebas en las que importan más la rapidez, la puntuación y la habilidad que el número de goles que marquemos. En ellas tendremos que driblar, dar pases precisos entre los componentes del equipo, lanzar potentes disparos, presionar al rival y robarle la bola y por último, practicar jugadas de estrategia a partir de los lanzamientos de esquina, todo ello dentro de un período limitado de tiempo.

Por su parte, el modo Scenarios nos da la posibilidad de introducirnos en partidos que ya llevan un determinado tiempo de juego disputado, **pudiendo alterar los resultados** que hasta ese momento se estaban dando.

A parte de estos modos, existen por supuesto otros tres, estos ya más habituales en el resto de cartuchos futboleros, que son: el partido amistoso, el torneo por eliminatoria directa y el torneo de selecciones disputado por grupos, además de la interesante modalidad de penalties, que tampoco podía faltar.



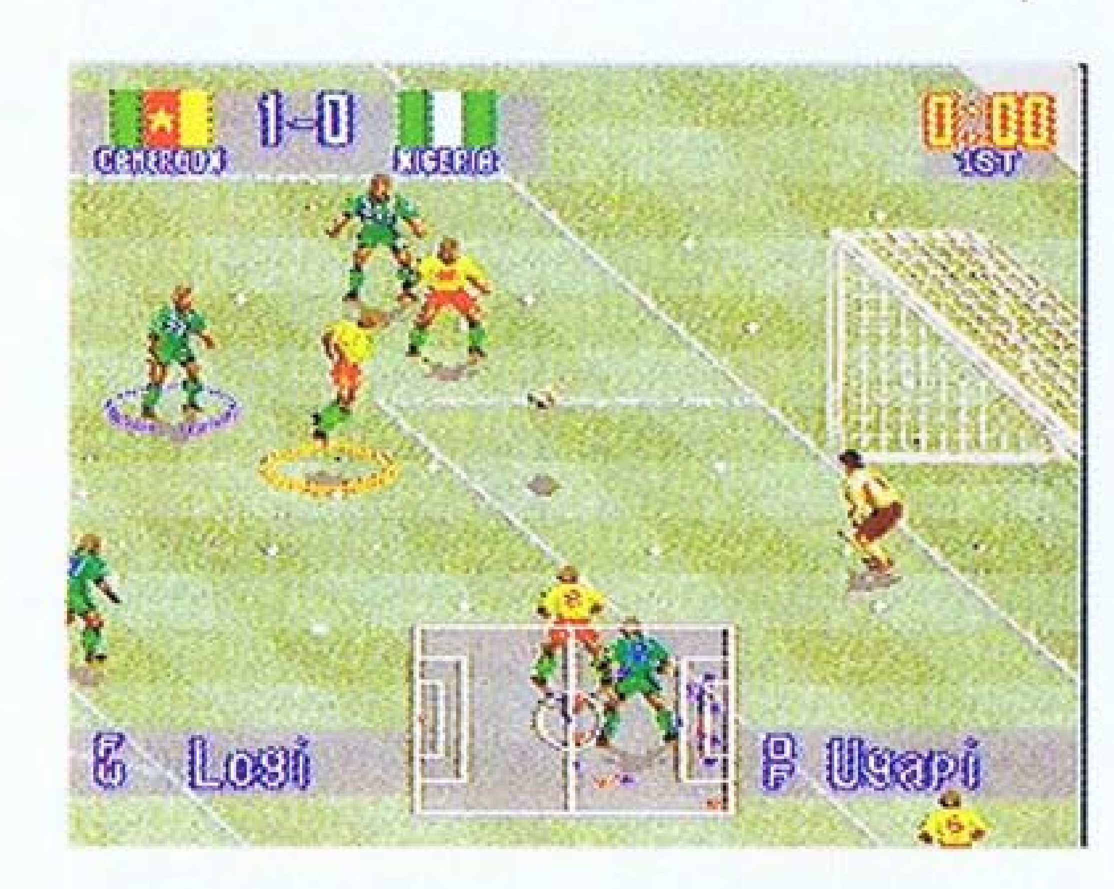
En propia meta. *Ya lo sabemos, es una desgracia en el fútbol, pero de vez en cuando, ocurre que nos equivocamos y marcamos un espléndido gol, pero en nuestra propia meta.*

Soccer









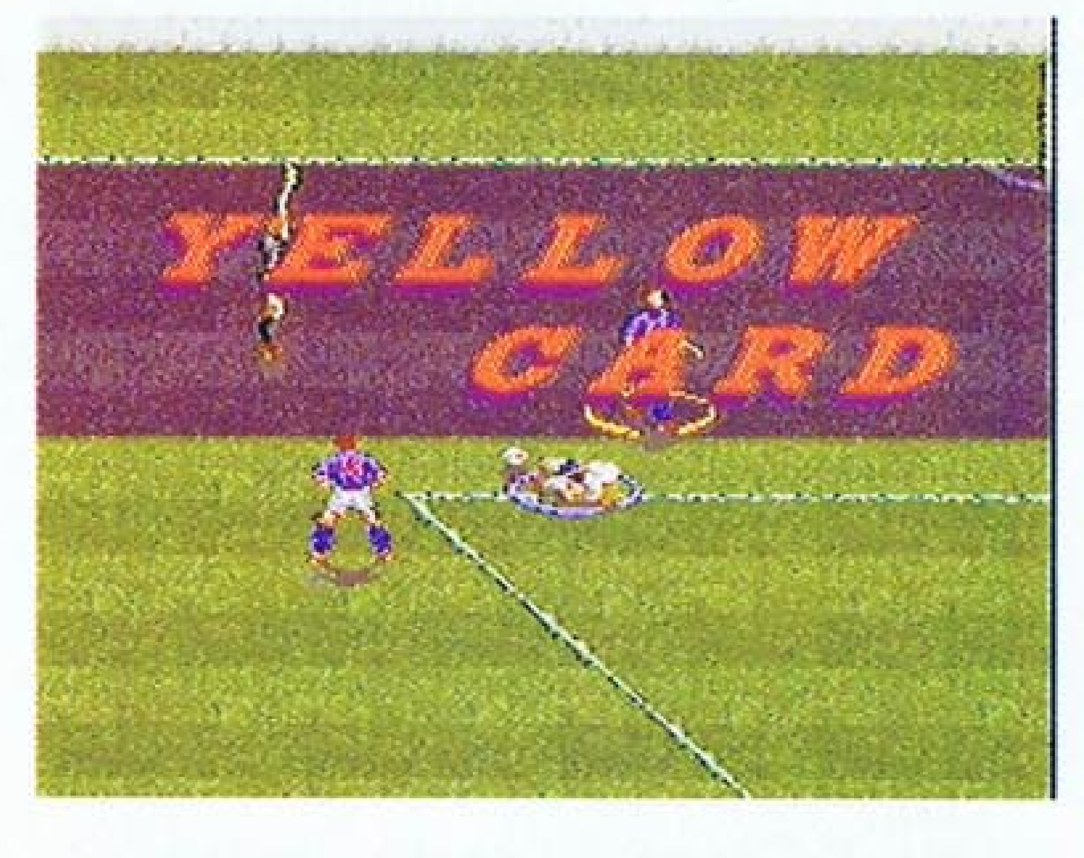








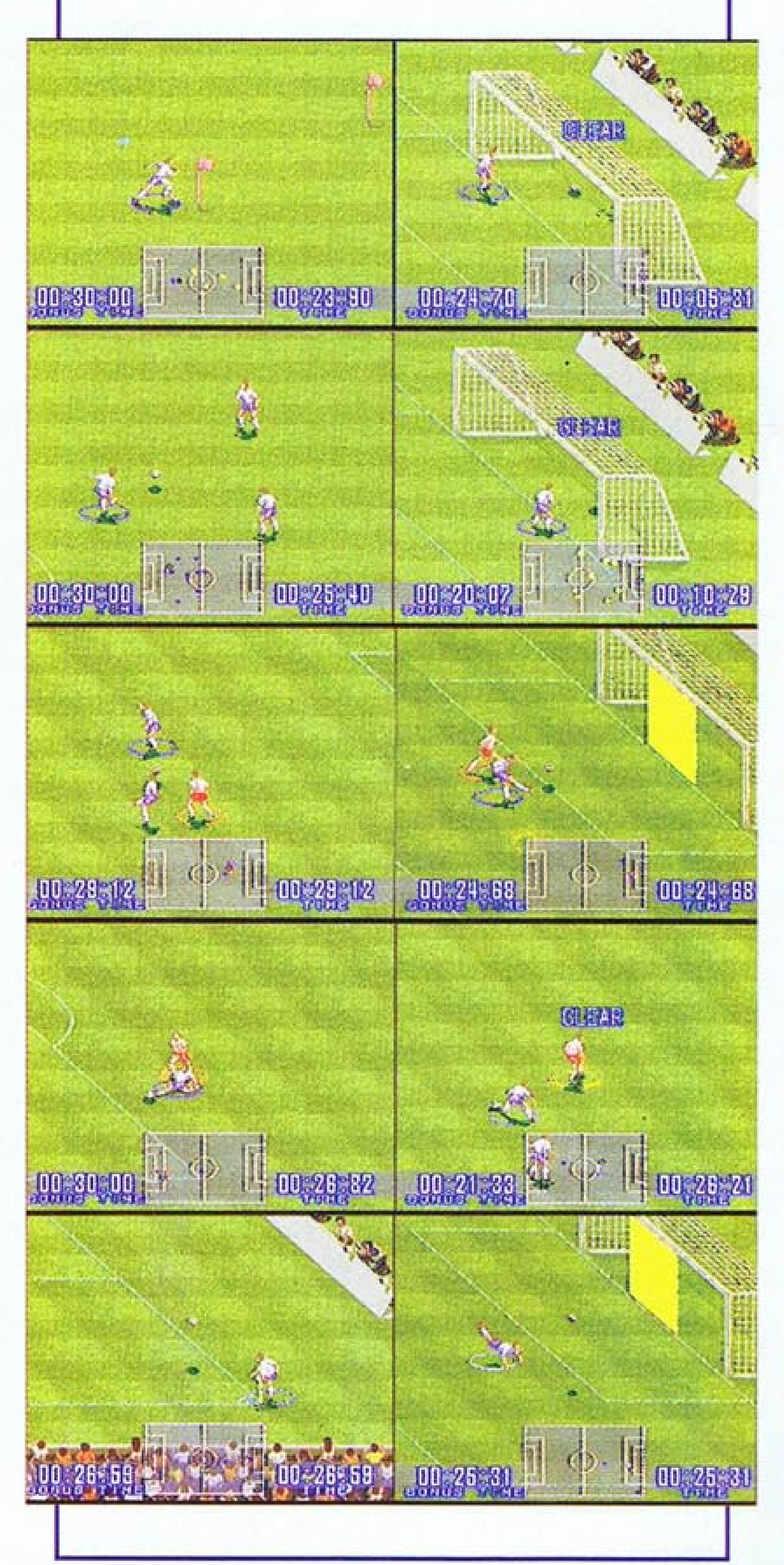
El Superequipo. *A los 26 equipos que componen el juego, hay que añadirles el conjunto formado por los grandes astros de cada uno de los conjuntos. El resultado no podía ser otro que una escuadra poderosísima en la que se combina la fuerza y la técnica. Es el Dream Team del juego. Con ellos, es prácticamente imposible perder ningún partido.*



¡Vaya entrada! *Las patadas y las entradas fuertes al contrario tampoco faltan en este cartucho. Claro que buena parte de ellas llevan la correspondiente amonestación arbitral.*

Para jugar bien, practica primero

Siempre es importante entrenar un poco antes de ponerse a jugar un partido. Y eso es lo que precisamente se pretende en **el modo de juego Training***, donde podremos practicar el regate, el pase preciso entre los compañeros, la potencia y precisión en el disparo, la presión sobre el equipo contrario y las jugadas de estrategia a partir de un saque de esquina.*



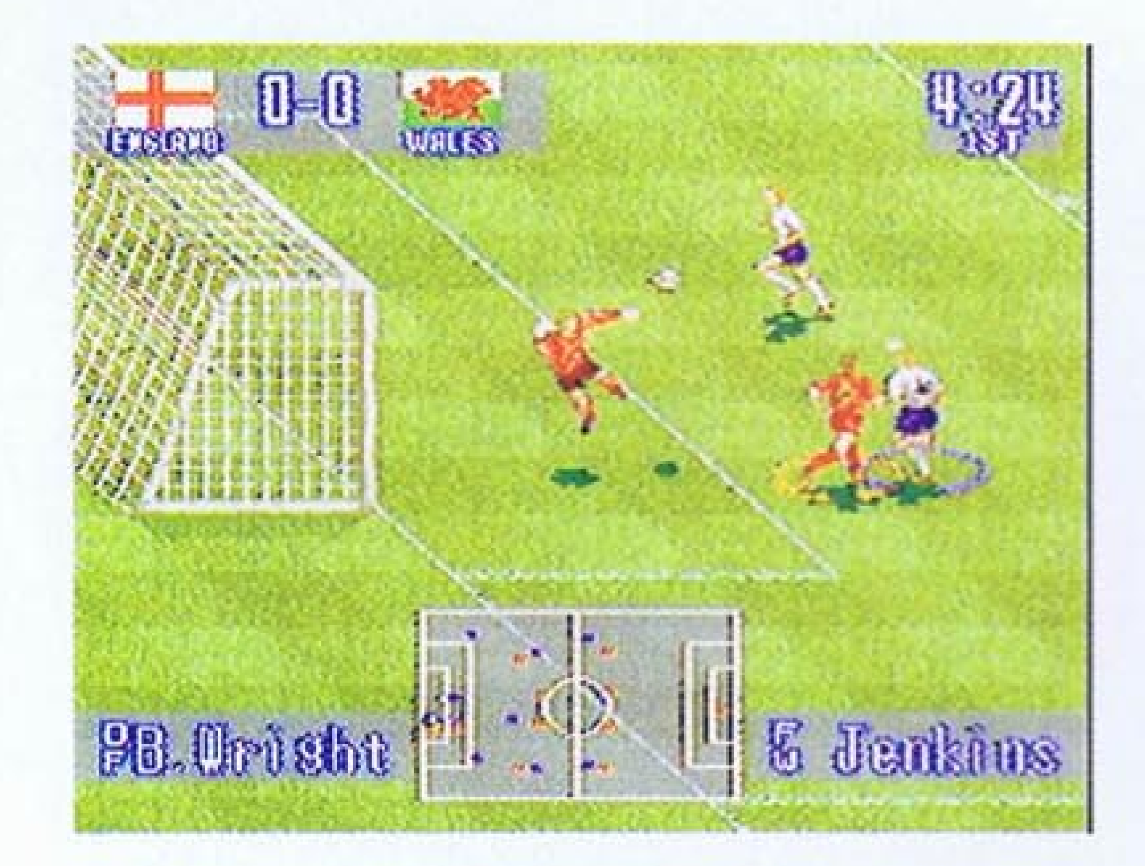
Super Stars

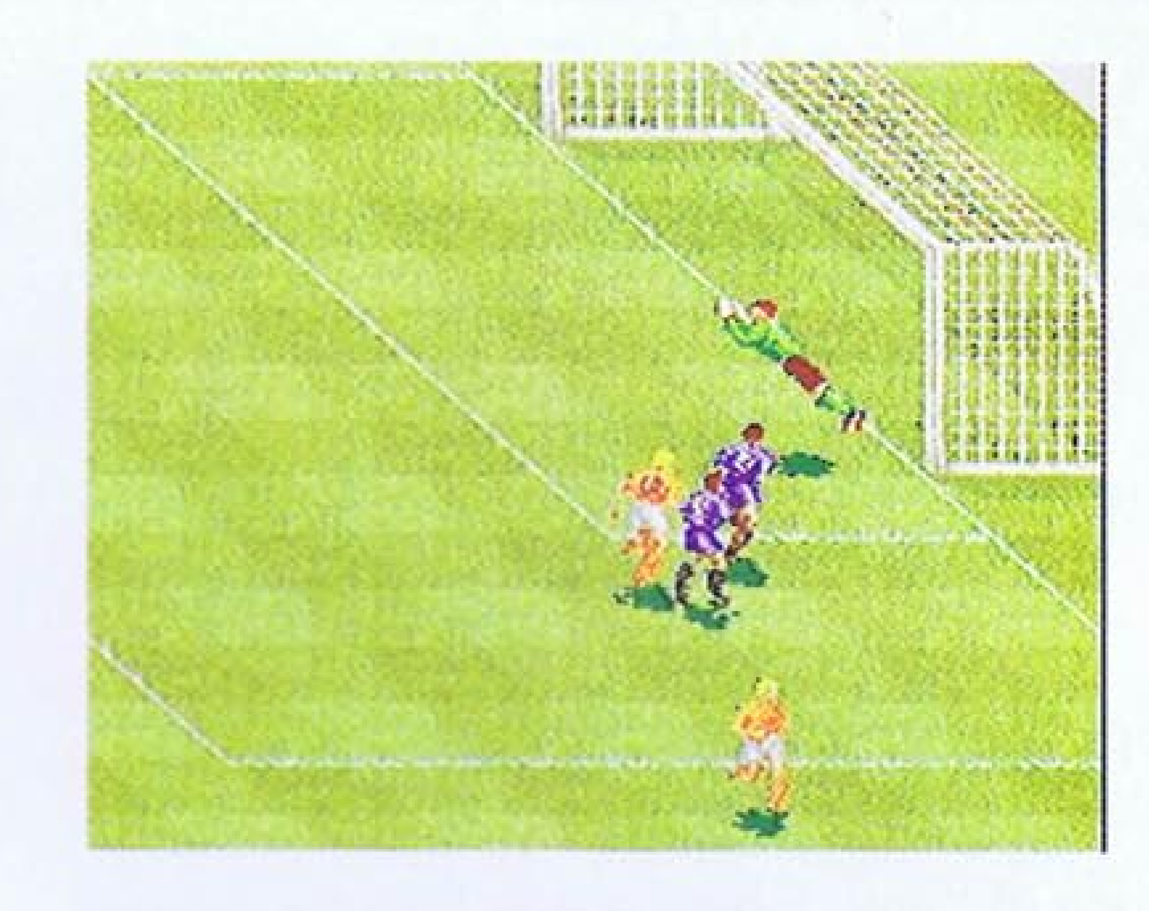
International
Superstar Soccer

A la cita con este juego, acuden **26 selecciones mundiales**, compuestas en su mayor parte por futbolistas de nombres desconocidos, pero en el que no faltan estrellas como **Laudrup**, **Redondo**, **Penev** o **Platt**, e incluso viejas glorias como **Keagan** y **Camacho**. A cada selección, le acompaña una ficha técnica con las características generales del equipo. Esta ficha se individualiza en cada jugador cuando llega la hora de lanzar penalties.

Gráficamente el juego resulta espectacular, con unos jugadores capaces de realizar movimientos suaves y al mismo tiempo rápidos, gracias a los cuáles se pueden elaborar jugadas de primera.

Los detalles están cuidados al máximo y así, podemos observar cómo los fotógrafos de detrás de las porterías caen al recibir un balonazo o cómo **los botes del balón levantan agua del césped cuando llueve**. Contiene todo lo que podemos imaginar. No nos extraña nada en absoluto que esté arrasando en Europa y que ahora vaya a hacer lo mismo aquí.







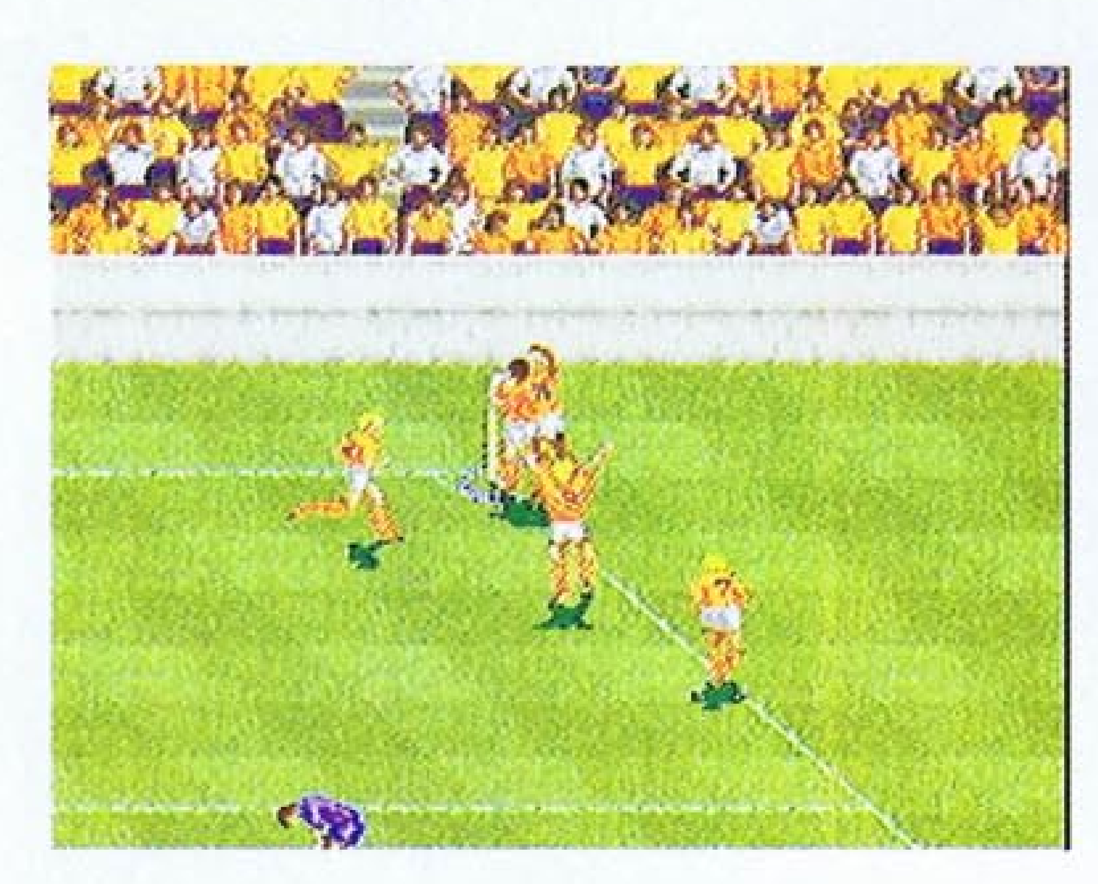




Penalty de Valderrama. *En el juego tampoco faltan las estrellas del fútbol mundial, ejecutando las penas máximas.*



¡Vaya control! *Si señores, controles con el pecho, con la rodilla, con el pie; en fin como en el fútbol de verdad.*



Celebración tras marcar. *Las animaciones de los jugadores son excelentes. Mirad cómo festejan el gol.*



Modo Scenarios. *Gracias a esta nueva modalidad de juego, os podréis introducir en mitad de partidos ya comenzados.*





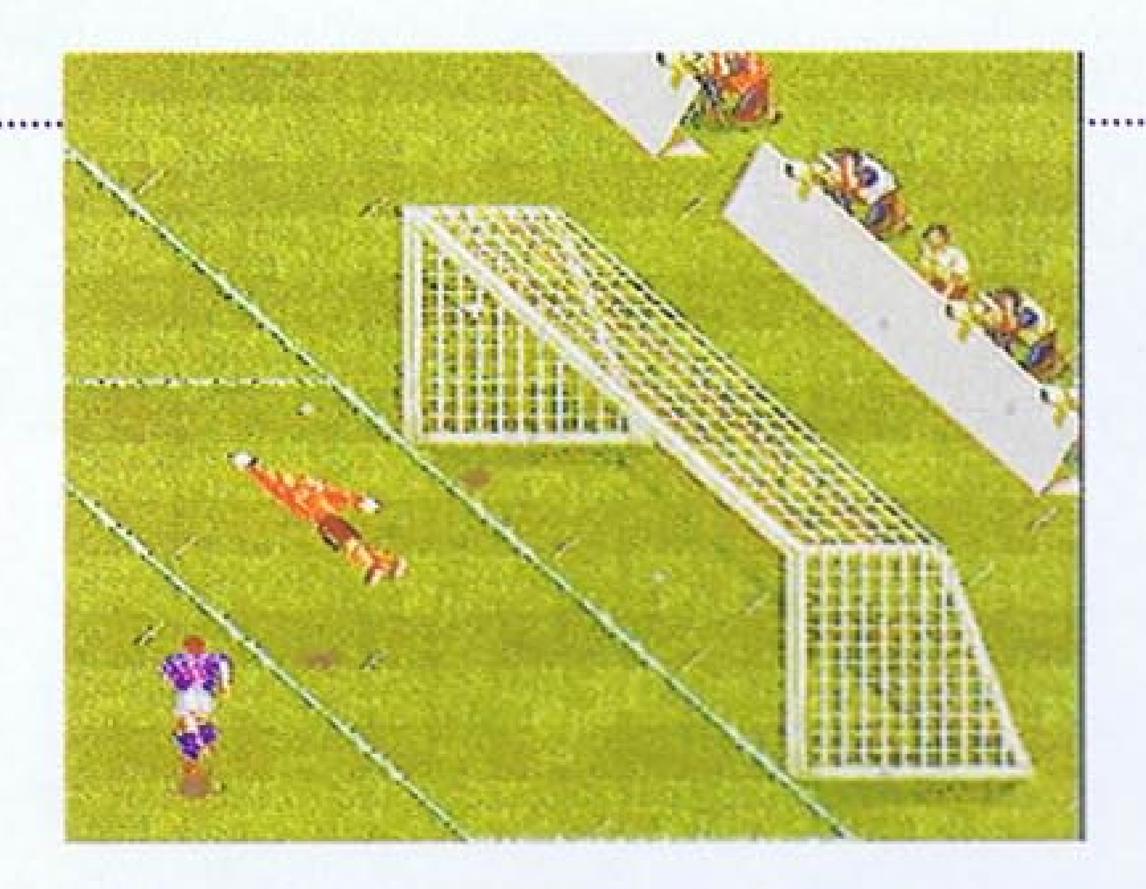
¡Qué paradón! *Los guardametas de todas las selecciones tienen un excelente nivel y hacerles un gol no será nada fácil.*



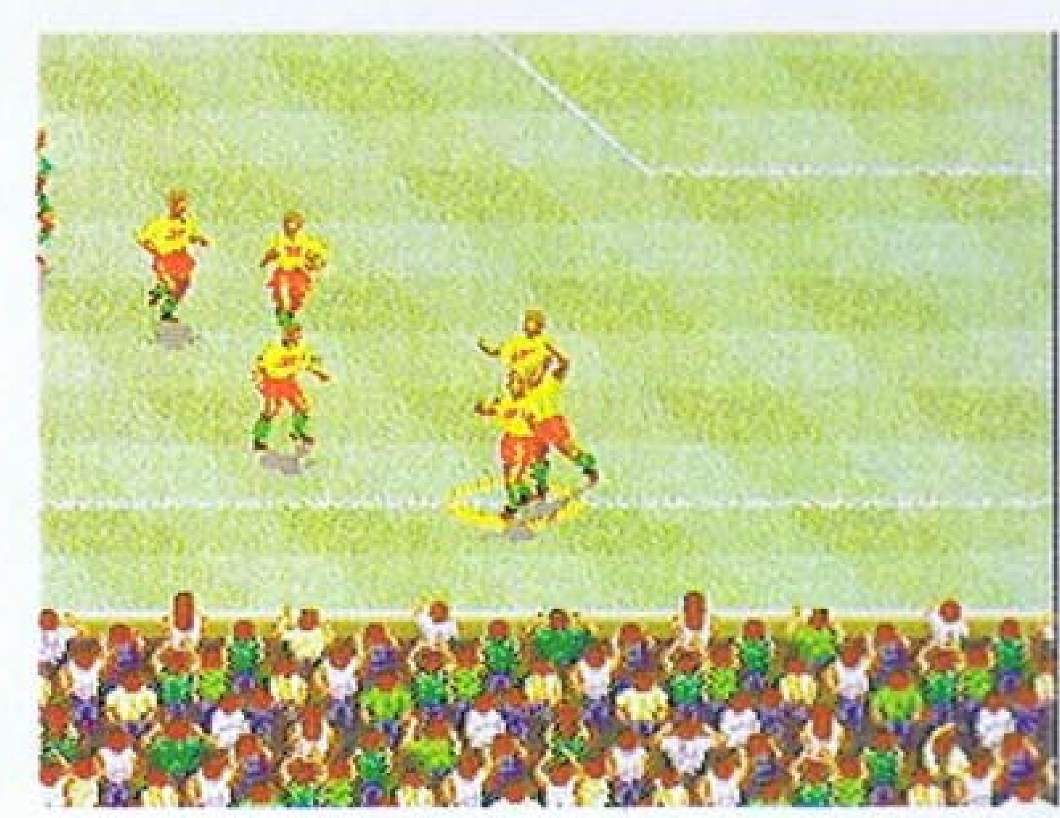
El círculo manda. *Sólo obedecerán nuestras órdenes los futbolistas que se encuentren rodeados por el círculo.*

Antes de jugar, elige

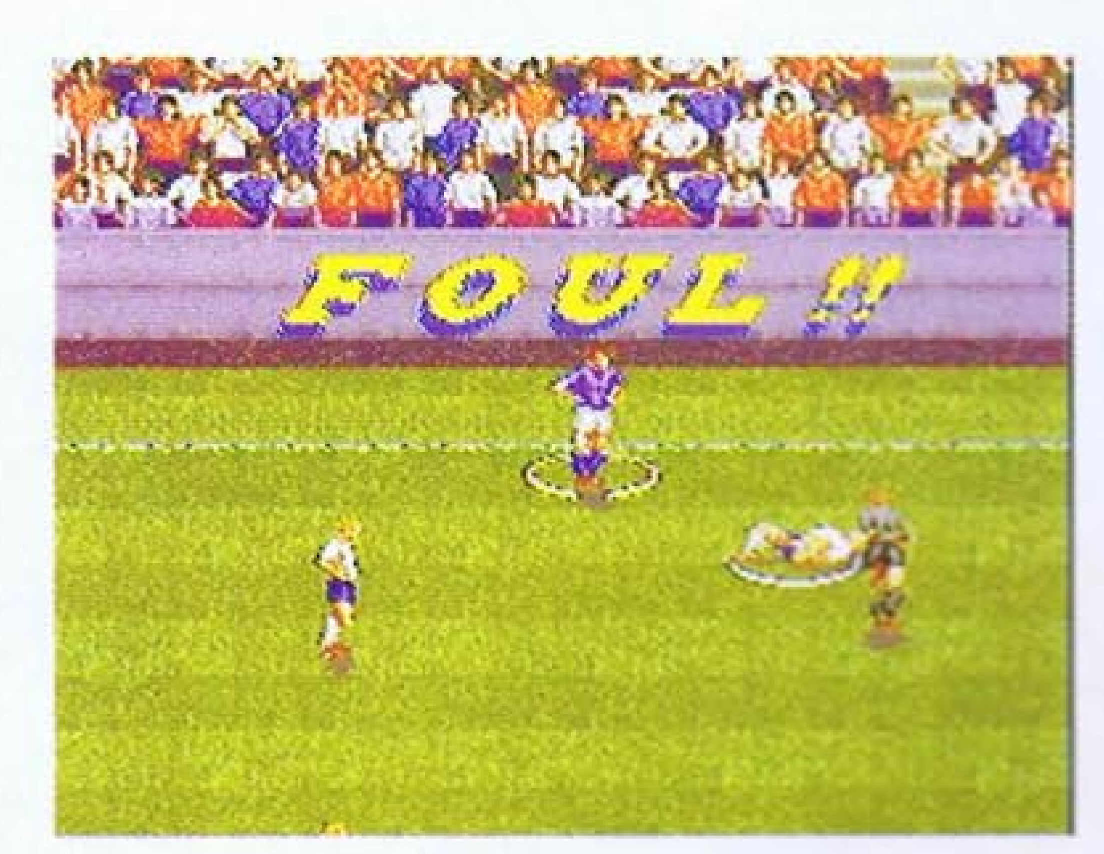
De opciones no va nada mal servido este simulador. Como podéis comprobar en el cuadro adjunto, **está a vuestra disposición decidir** *sobre el estado del terreno de juego, la táctica a desarrollar por vuestros jugadores, el color de su vestimenta e incluso el árbitro que deseáis que imparta justicia. Así que, antes de poneos a jugar y a marcar goles, haced una pasadita por este* **menú de opciones** *y colocad todo del modo que más os apetezca.*



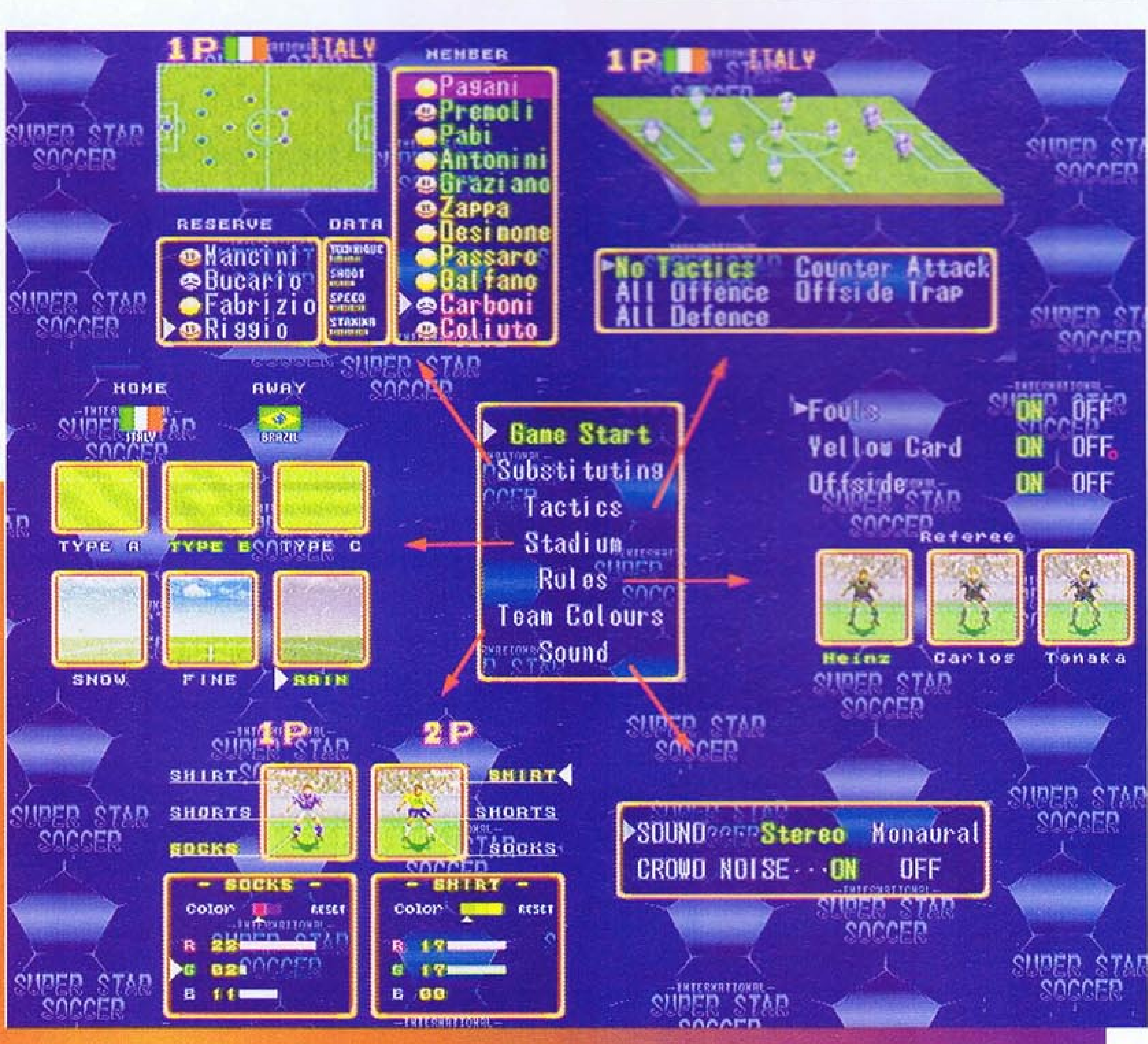


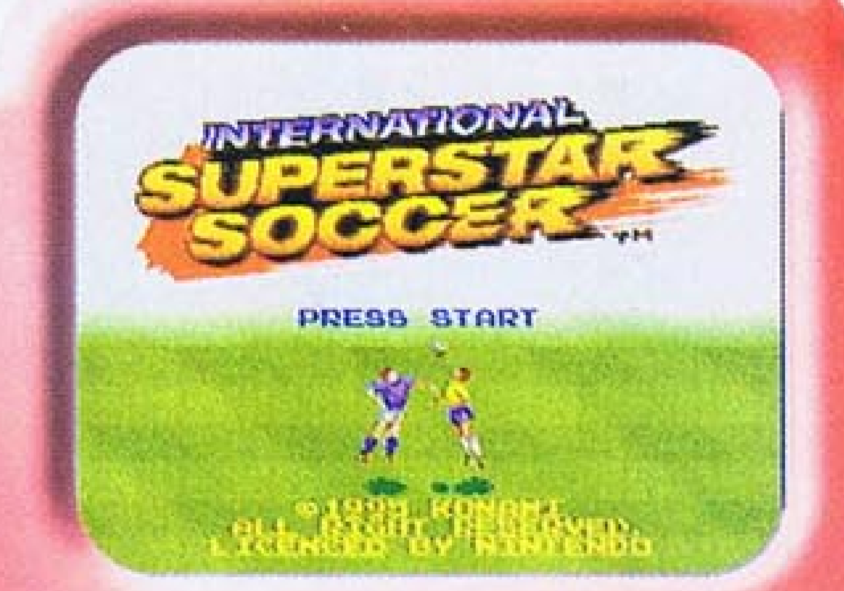












KONAMI
Konami

Megas: **8** Vidas: **-**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Se trata de un simulador de fútbol en toda regla, en el que los jugadores realizan movimientos y jugadas que podemos ver cada domingo en cualquier estadio.

• Desarrollo:
Las 26 selecciones nacionales que aparecen disputan partidos amistosos o bien luchan por Copas en eliminatorias directas o en grupos de cuatro.

• Tecnología:
Absolutamente todos los personajes que aparecen en la pantalla (futbolistas, aficionados y fotógrafos) cuentan con unas animaciones extraordinarias.

• Duración:
Partidos amistosos, dos modalidades de torneo y la competición del modo entrenamiento dan para mucho. Sin duda alguna, aquí hay juego para rato.

GRAFICOS 92

La espectacularidad gráfica y la calidad de los movimientos y jugadores casi total.

SONIDO 90

Aparecen voces digitalizadas y el sonido ambiente del público constante.

MOVIMIENTO 90

Los jugadores gozan de todo tipo de movimientos que resultan suaves y rápidos.

JUGABILIDAD 88

El hecho de que se tengan que utilizar todos los botones del pad puede restarle algo de jugabilidad.

ENTRETENIMIENTO 92

Los partidos son interesantísimos porque siempre se descubre algo nuevo durante su desarrollo.

Opinión
Por **Javier Castellote**

Nos encontramos ante el mejor simulador de fútbol creado hasta ahora para la Súper. No se puede decir menos de un cartucho que combina a la perfección la espectacularidad de las acciones, la enorme calidad de sus gráficos, los increíbles movimientos de los jugadores y un elevadísimo grado de jugabilidad. Dicho esto, sólo nos queda felicitar a Konami y animarla para que realice más juegos de tanta calidad.

Recomendación
Absolutamente para todos los públicos, sin excepción de ningún tipo.

94





¡Que alguien detenga a ese payaso!

Kid Klown In Crazy Chase

Antes de comenzar este comentario, un aviso: la acción de **Kid Klown in Crazy Chase** se desarrolla en el mundo de los **payasos** y cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia. A **Kid Klown** le han encomendado la misión de **rescatar una princesa**, raptada por el malo de turno. Lo hará durante cinco fases. ¿ Las armas que posee un payaso para hacer frente a tan arriesgada tarea? **"Ninguna"**. Entonces, ¿qué clase de juego es éste? Os lo explicamos.

Vuestro cometido en cada fase es correr como posesos para **evitar que explote una bomba** que el raptor de la princesa ha colocado al final del mapeado (una extensa tira diagonal vista desde una peculiar perspectiva isométrica en **3D**). Pero la cosa no es sólo llegar antes de que la mecha explote ya que, por el camino, debéis recoger **cuatro ítems** correspondientes a los **cuatro palos** de la baraja de **póker**



Una de cuatro. Kid Klown ya tiene uno de los 4 signos de la baraja. Le faltan los otros tres para poder pasar de fase.



Y ahora, encima a oscuras. La última fase añade una visión en penumbra a los inevitables obstáculos del camino.



Con ustedes: Blackjack. Es el malo de la historia y, viendo esta zancadilla, os hacéis una idea de su papel en el juego.





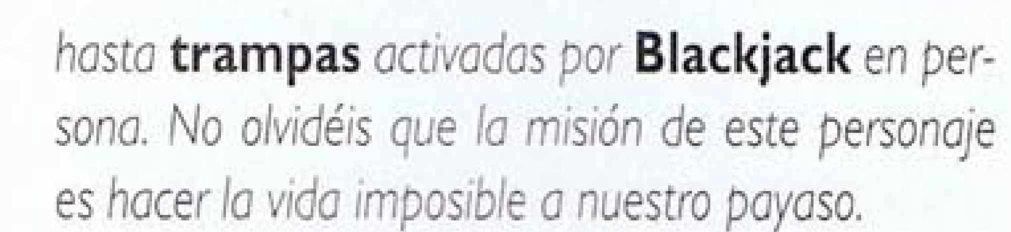


ESTÁ EN ACCIÓN

•Las suaves animaciones de Kid Klown.
•La comicidad de las bromas de Blackjack.

Fase 1: El bosque

Mientras **Kid Klown** *desciende por el camino, debe estar atento a los* **clavos y los charcos** *que hay por todo el suelo. También existen* **cañones** *y* *hasta* **trampas** *activadas por* **Blackjack** *en persona. No olvidéis que la misión de este personaje es hacer la vida imposible a nuestro payaso.*





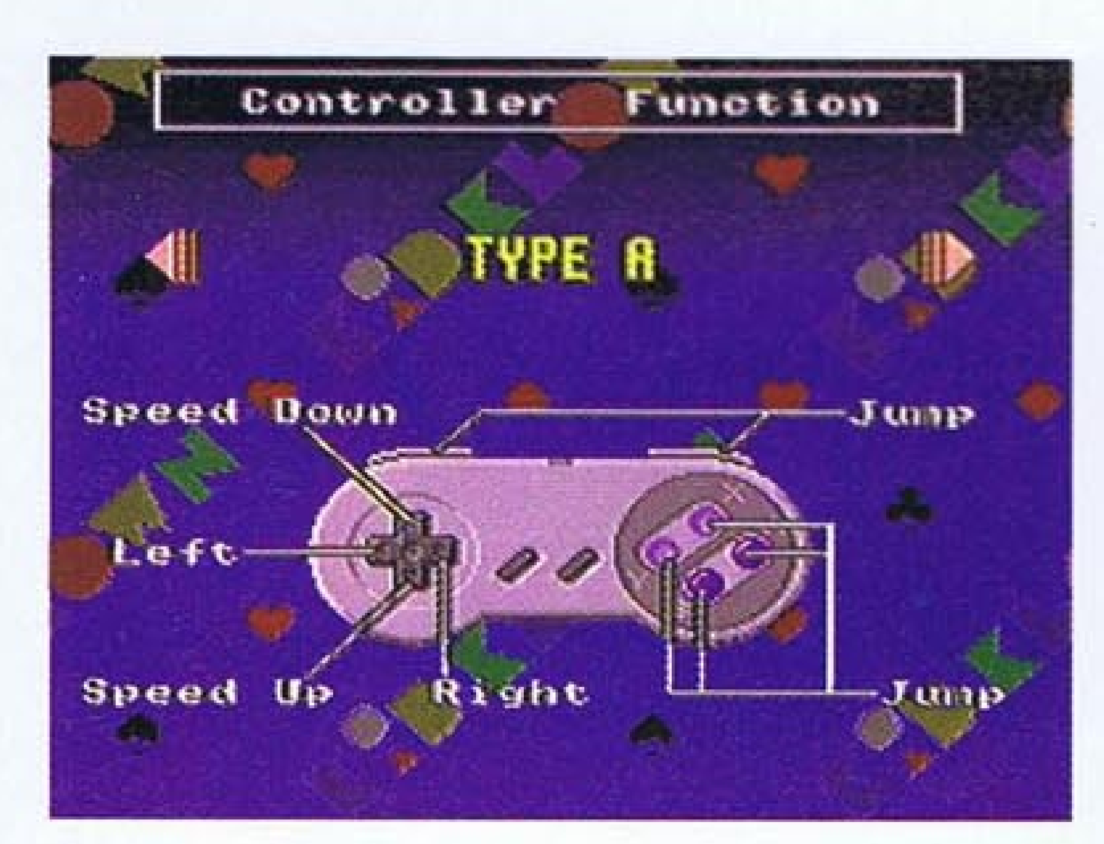









¡Misión cumplida! *Llegó a tiempo de apagar la mecha y recogió los cuatro ítems de la baraja. ¡Bien hecho Kid!*



Un manejo así de fácil. *Correr, saltar y esquivar es todo lo que tenéis que hacer. El resto lo ponen vuestros reflejos.*

Juegos dentro del juego

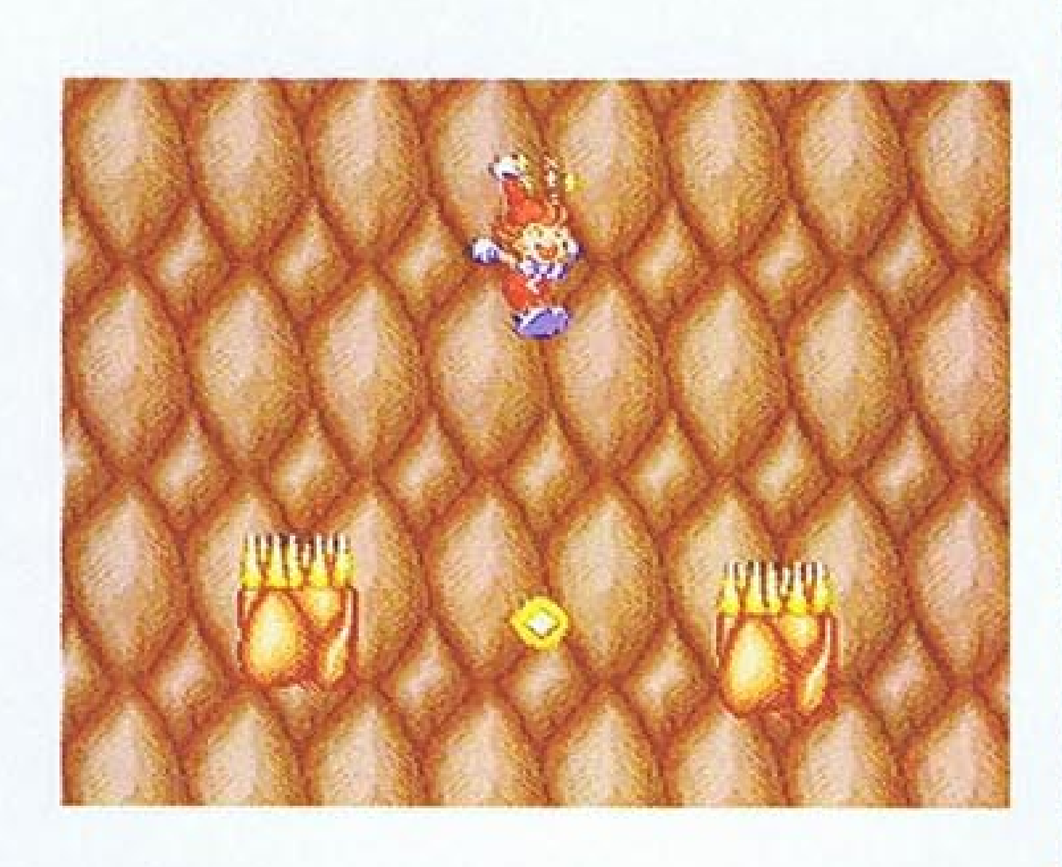
Dependiendo del número de **monedas recogidas en cada fase**, *a su término, accedéis a unos curiosos* **bonus**. *En ellos,* **participáis en unos juegos** *a los que seguro que habéis jugado todos vosotros más de alguna vez. Mirad las siguientes imágenes y contestadnos con sinceridad. ¿Los reconocéis ya?*



Unas áreas sólo para habilidosos

Determinados objetos o trampas del juego llevan a **Kid Klown** *a áreas en las cuáles recoge un buen* **número de monedas** *y, si logra esquivar todos los obstáculos y llegar al final, obtiene como recompensa el* **ítem de un reloj**, *que* **retrasa** *durante unos instantes la mecha de la* **bomba**. *¡No os imagináis lo bien que viene! Un merecido respiro después del stress sufrido anteriormente.*





Kid Klown in Crazy Chase

para poder pasar de fase. Si no lo hacéis, volvéis al inicio y vuestra barra de energía conserva el nivel que tenía anteriormente.

Blackjack es el rival. Vuestra carrera se ve salpicada por sus numerosas bromas pesadas. Sois atropellados, chamuscados, enlatados, apisonados, empapados, etc..., lo cual puede ser hasta gracioso, pero perdéis un tiempo vital. La respuesta de **Kid Klown** es esquivar esto. Sus movimientos son: avanzar, desplazarse de izquierda a derecha y saltar. **No** podéis **retroceder**, con lo que cualquier ítem que os saltáis es un ítem perdido hasta el siguiente intento. Si no cogéis el primero de los cuatro signos de la baraja, cuando llegáis al final, tenéis que **volver a recorrer la fase** en su busca (no hay puntos de retorno a la fase).

No resulta demasiado difícil aprender dónde y cuándo surgen los obstáculos de cada nivel. Es un **juego original**, muy bien animado y tan divertido como el mundo de los payasos.



¡Será fantasma! *Y tanto que lo es. El susto que os da cada vez que os alcanza os hace perder unos valiosos segundos.*



Todo ítems. *Kid Klown sólo debe detenerse para recoger ítems. Éstos también pueden servir para recargar energía.*



Échale humor a la vida. *En una aventura que se desarrolla en el mundo de los payasos, no podía faltar el humor.*

Fase 2: La ciudad





Esta ciudad está **llena de obstáculos**. *Hasta que la vimos, no nos habíamos dado cuenta del peligro que se esconde en un surtidor de agua o lo* **aplanado** *que te puedes quedar al intentar símplemente* **cruzar un paso de cebra**. *¡Y nosotros que nos quejábamos de los atascos!*

Lo mejor que puede hacer **Kid Klown**, *para llegar sano y salvo al final, es aprovechar los* **trampolines** *del suelo que le* **impulsan en sus saltos**. *De esa forma, puede* **atravesar los muros** *que le cortan el paso o* **saltar los socavones** *que hay en las aceras. Es un buen truco, ¿eh?*







Un apacible día en la montaña puede resultar de lo más amargo si te topas con **una pared que escupe fuego** *o con un malvado que te quiere hacer probar lo pesado que es un mazo cuando se posa sobre tu cabeza. Aunque, pensándolo bien, que el* **camino se rompa a tus pies** *y caigas en* **lava hirviendo** *tampoco deber ser demasiado agradable. Nosotros casi preferimos quedarnos en casita.*





Fase 4: El castillo de hielo

Nuestro payaso puede helarse pues la velocidad aumenta por el terreno **resbaladizo**. *Además, las puntas de hielo o la persecución de la nave de* **Blackjack** *alejan la calma.*







Fase 5: La cueva del fantasma

En la última fase la cosa se complica sobremanera por la oscuridad de la cueva. De rizar el rizo ya se encarga **el fantasma que persigue a Kid Klown** *a lo largo de todo el recorrido.*









NINTENDO
Kemco

Megas: **8** Vidas: **1**
Continuaciones: **3**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Kid Klown es un cartucho de difícil clasificación. A saber: ¿Arcade atípico?, ¿juego de persecución? o¿carreras contrarreloj?. Definirlo es complicado.

• Desarrollo:
Cinco fases en las que, además de apagar a tiempo la mecha de la bomba del final, debéis recoger los cuatro ítems relacionados con la baraja americana.

• Tecnología:
Animaciones y sonido se llevan la palma. Las primeras por su suavidad y sentido del humor, y el segundo por la calidad de los efectos.

• Duración:
Desgraciadamente, las cinco fases dan para muy poquito. Aprender dónde y cuándo surge cada obstáculo no lleva más de uno o dos días.

Graficos — **91**
Espléndidas animaciones, perspectiva inusual y colorido en los escenarios.

Sonido — **88**
Acorde con el espíritu del juego, sobre todo en el apartado de los efectos.

Movimiento — **74**
Bastante limitado. Sólo podéis moveros hacia los lados, hacia delante y saltar.

Jugabilidad — **70**
Su capacidad resulta muy disminuida por la corta duración del juego. Cabe destacar que la vista engaña un poco.

Entretenimiento — **83**
Divertido, lleno de sorpresas y con mucho sentido del humor. No en vano, se desarrolla en el loco mundo de los payasos.

Opinión

Por **Javier Abad**

Con Kid Klown in Crazy Chase ocurre que juegas, lo conoces, aprendes a disfrutar de sus excelentes animaciones, de su perspectiva y de su acrecentado sentido del humor y, cuando te quieres dar cuenta, te lo has terminado. Sus cinco fases saben a poco, sobre todo porque resulta bastante fácil aprenderse los obstáculos de cada una, así que nos tenemos que conformar con apreciar sus virtudes gráficas y sonoras.

Recomendación

Los más pequeños de la casa sabrán sacarle jugo a este cartucho.



GAME BOY

Hay que ver cómo pueden llegar a terminar algunas amistades. **Wario y Bomberman** eran amigos desde que el anti-héroe apareció por primera vez en el universo Nintendo, pero un día, se les ocurrió hablar de **fútbol** y ¡Dios mío!, uno era hincha del **Barcelona** y el otro era forofo del **Real Madrid**.

Éste y no otro es el verdadero origen de **Wario Blast**, ya que a los de **Hudson Soft** se les ocurrió llevar al mundo del videojuego las desavenencias entre dos de sus estrellas. El resultado es un cartucho que crea adicción; sobre todo, en el modo batalla, en el que pueden participar **hasta cuatro jugadores.**

De entrada, hay que decir que se trata de un **juego de eliminación** en el que, colocando bombas a lo largo y ancho de los cuadriculados escenarios, debemos **destruir los enemigos** que aparecen en pantalla. Primero será sólo uno, luego serán dos, luego tres y, por último, llegarán los inevitables jefes de fase, que a medida que los liquidamos, nos irán dando **ítems especiales** para **aumentar nuestra velocidad,** empujar las **bombas, inmovilizar** a los enemigos, e incluso nos concederán una moto para que nos desplacemos por encima de los **obstáculos** que antes no podíamos atravesar.

El juego es así a lo largo de sus ocho escenarios.

Ocho jefes para ocho fases

Os presentamos a los ocho enemigos finales de cada nivel. Como podéis apreciar, **son muy diferentes** *unos de otros, pero todos sucumbirán del mismo modo ante los bombazos de* **Wario y Bomberman**.



Wario Blast



Bombazo para Game Boy



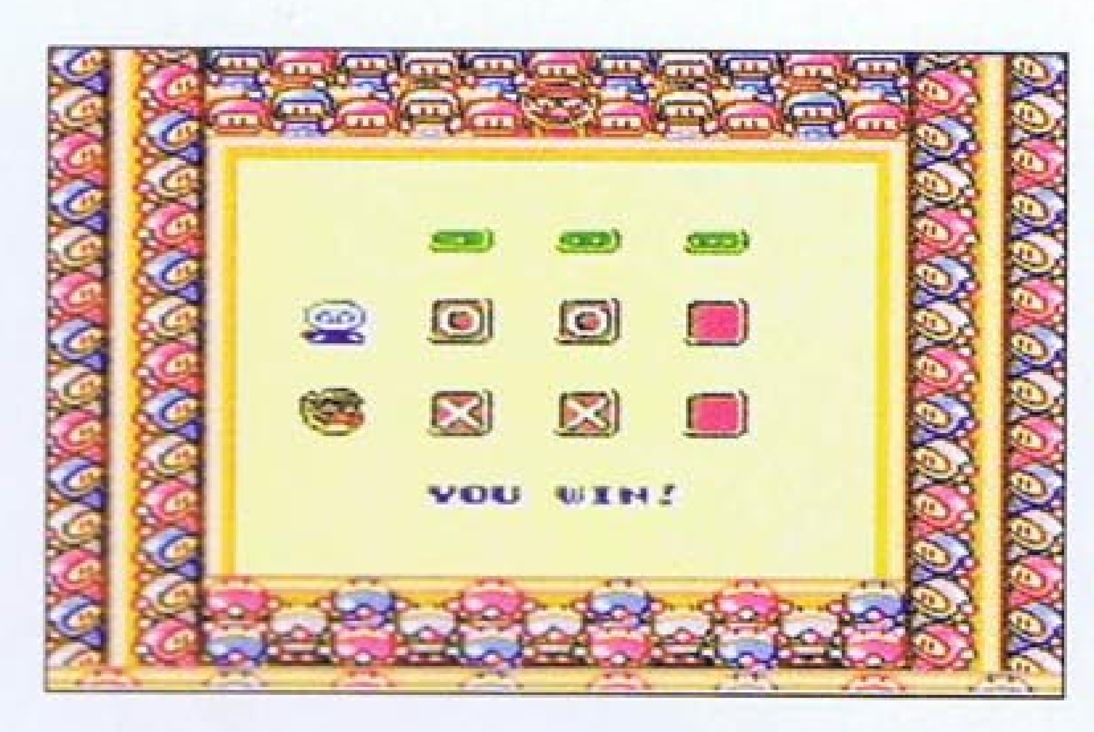




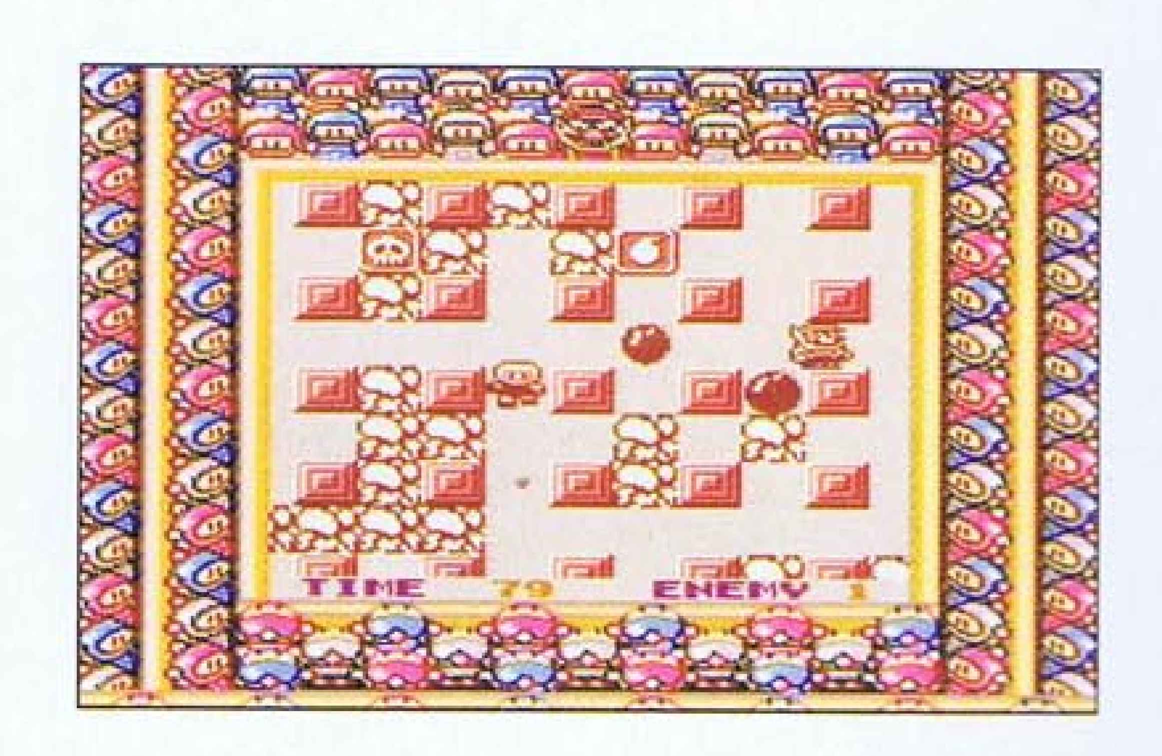
ESTÁ EN ACCIÓN

- Lo divertido que es el modo batalla.
- La habilidad para colocar las bombas.

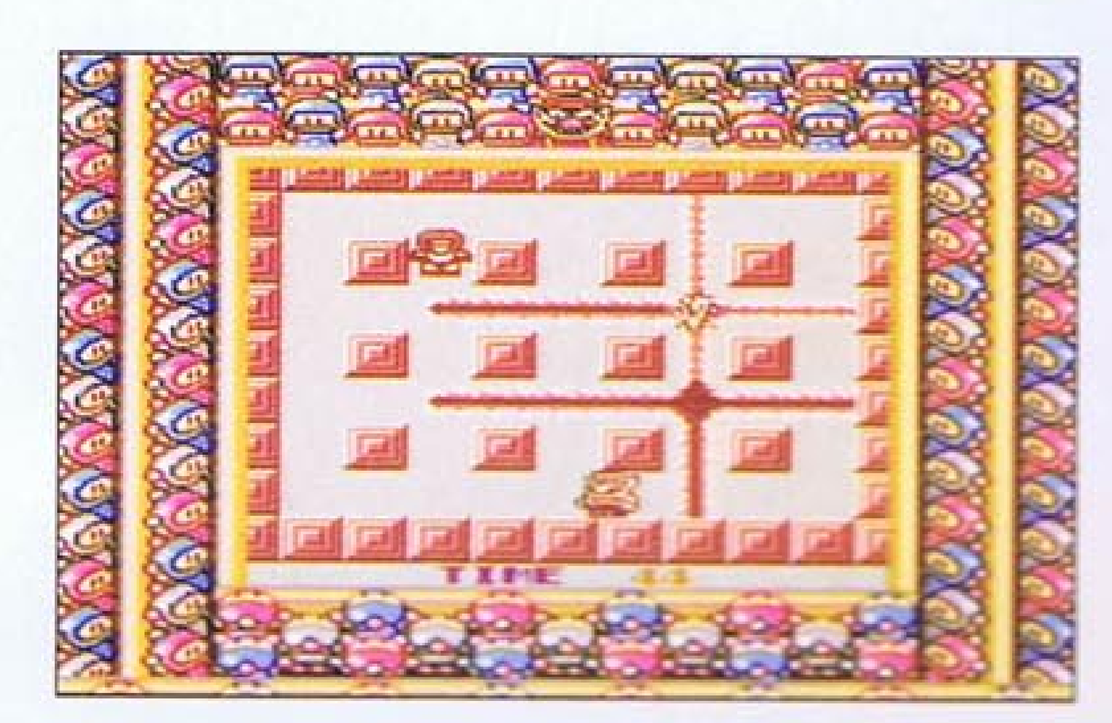


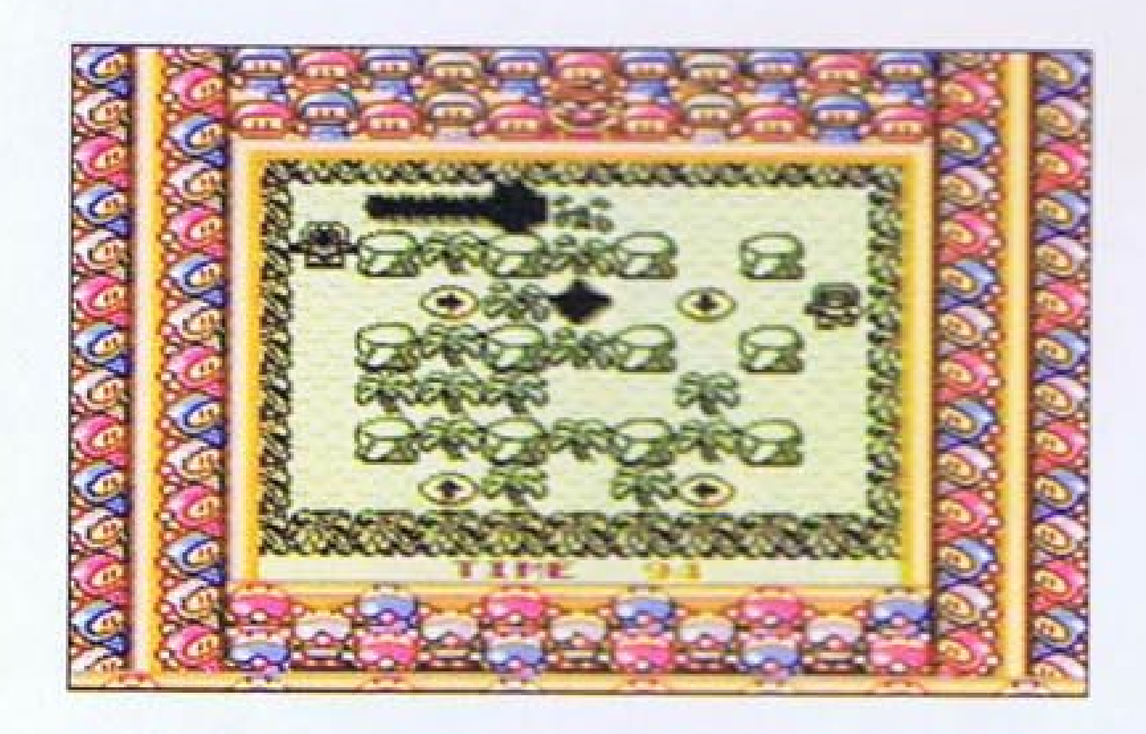


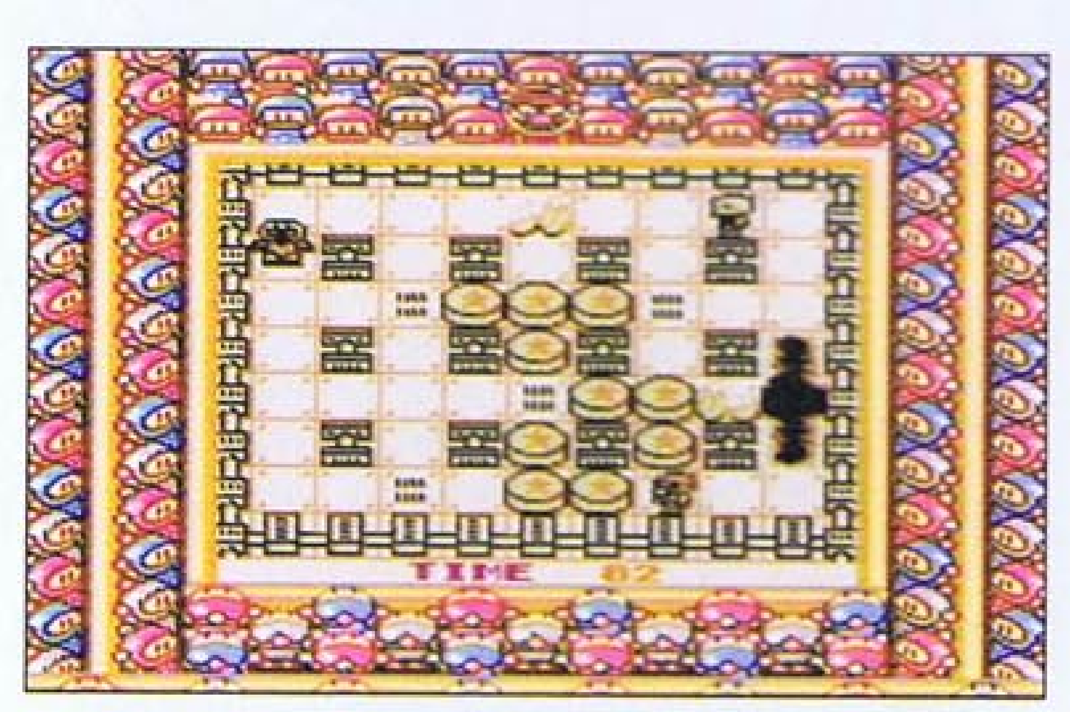
Se necesitan dos victorias. *Para superar cada una de las subfases, es obligatorio eliminar a tus enemigos en dos ocasiones. Con los jefes de fase, sólo se necesita un triunfo.*







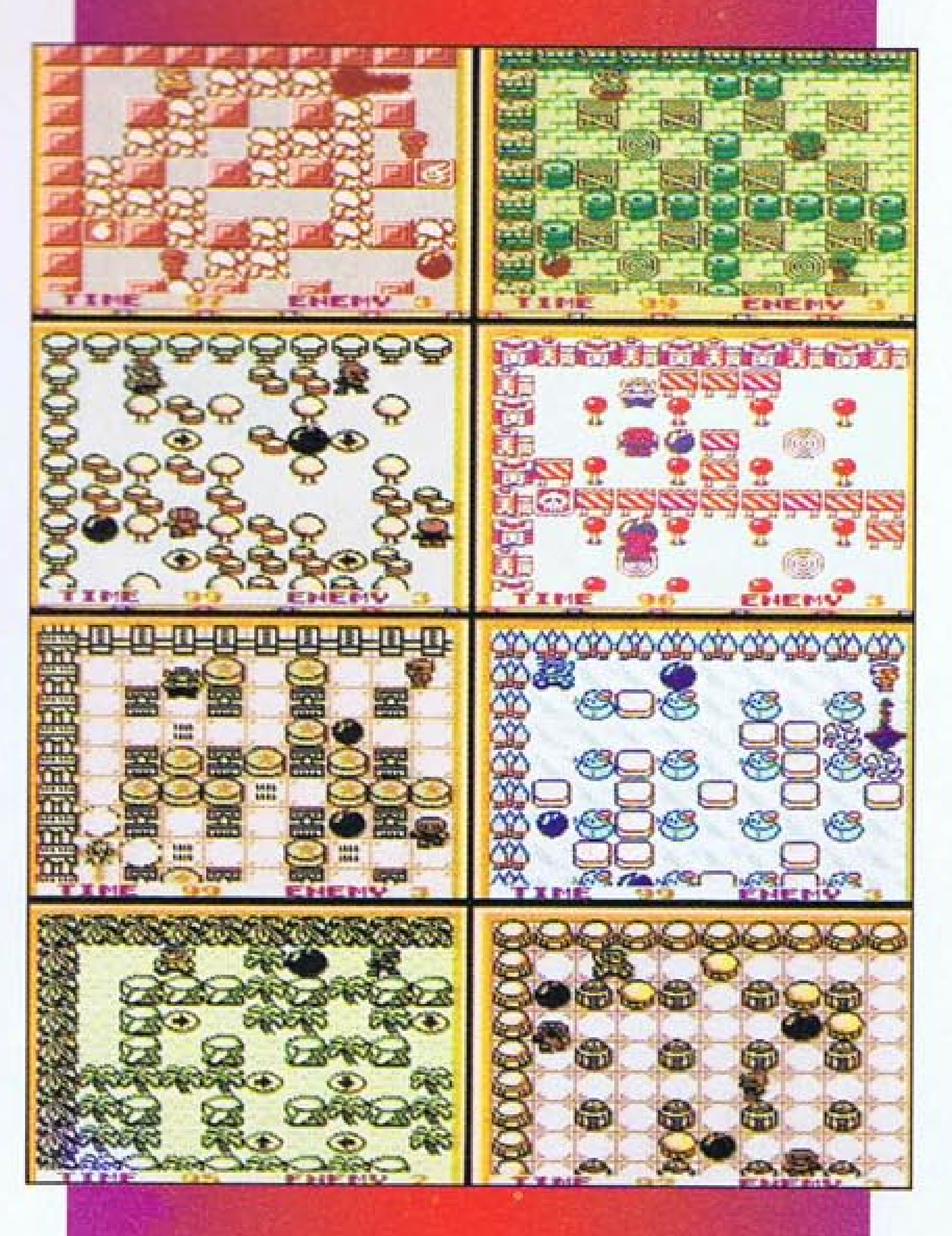




El modo batalla, el más divertido. *En este modo de juego, los enemigos son tus compañeros de partida, lo cual eleva la adicción, el entretenimiento y, sobre todo, la diversión.*

Los escenarios que bombardear

Aquí están los ***ocho*** *escenarios de los que se compone el juego. Si participáis en el modo batalla, podréis jugar en el que más os apetezca.*





NINTENDO
Hudson Soft

Megas: **2** Vidas: **1**
Continuaciones: **Infinitas**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Arcade, en el que Wario y Bomberman deben colocar bombas en los lugares idóneos para eliminar a todos los enemigos que aparezcan en la pantalla.

• Desarrollo:
El modo normal consta de ocho escenarios diferentes con cuatro fases cada uno. En el modo batalla, existen los mismos escenarios, pero sin las fases.

• Tecnología:
Gracias al Súper Game Boy, podrán colocar bombas con Wario y Bomberman hasta cuatro jugadores simultáneamente. La diversión está garantizada.

• Duración:
Son pocos escenarios y pocas fases, así que el modo normal no os durará demasiado, pero en el modo batalla, hay juego para mucho tiempo.

GRAFICOS — **79**
Los escenarios son todos cuadrículos, acordes con el juego que se ofrece.

SONIDO — **80**
Las melodías van bien con el tipo de juego, pero no son nada del otro mundo.

MOVIMIENTO — **78**
Los dos protagonistas del juego poseen movimientos sencillos, sin animaciones.

JUGABILIDAD — **83**
En general, responden bien a las órdenes del pad, pero cuando adquieren los ítems de velocidad, no es tan fácil dominarlos.

ENTRETENIMIENTO — **88**
Se pasan ratos muy divertidos colocando bombas por los escenarios; sobre todo, destaca en el modo batalla.

Opinión Por **Javier Castellote**

La portátil de Nintendo necesita juegos así, en los que, junto a la sencillez de gráficos y movimientos, se combine la precisión, la habilidad y la inteligencia, cualidades todas ellas necesarias para colocar correctamente las bombas y evitar que su explosión nos afecte. Con juegos como éste, el Súper Game Boy, el multitap y tres amigos más pasaremos mañanas, tardes y días enteros enganchados a la consola.

Recomendación
Para habilidosos y gente amante de los buenos juegos de Game Boy.



Los mutantes de Marvel dan acción a la Super



Que los cómics **Marvel** son una de las principales fuentes de inspiración para crear juegos es algo sabido (la otra, ya os habréis imaginado, es Disney). Ahora los chicos de **Capcom** vuelven a dar buena prueba de ello al elaborar un cartucho que recrea los enfrentamientos entre la carismática **Patrulla X** y sus eternos enemigos **Apocalypse** y **Magneto**. Su nombre es **X-Men Mutant Apocalypse** y se trata de un **beat'em-up** en el que **cinco de los miembros del equipo del Profesor Charles Xavier deben invadir la isla de Genosha y liberar a una serie de mutantes**.

Los nombres de los protagonistas son **Cyclops**, **Wolverine**, **Beast**, **Psylocke** (la única mujer del grupo), y **Gambit**. Cada uno cuenta con variedad de movimientos y habilidades gracias a las cuáles podrán sobrevivir a los ataques de brutales criaturas y robots.

A cada uno de los cinco mutantes se les encargará **una misión diferente** en el interior de la isla, es decir, se **jugará obligatoriamente con todos ellos** para avanzar. Cada uno cuenta con **dos vidas** y cuando alguno de ellos las pierda, el juego finalizará, al menos si no se han superado esas cinco misiones iniciales. A partir de entonces, ya todos tendrán el mismo objetivo: **acabar con Apocalypse y con Magneto**, los dominadores de la isla. Ya no será tan crucial que alguno pierda sus vidas porque se puede continuar con los otros a lo largo de las seis misiones restantes.

Gráficamente cabe decir que los escenarios son muy sencillos y se echa de menos el scroll, aunque los sprites presentan buen tamaño.





***Ante ustedes la Patrulla X**. No están todos los que son, pero sí son todos los que están. Estos cinco mutantes son los encargados de liberar a los prisioneros en la isla de Genosha.*





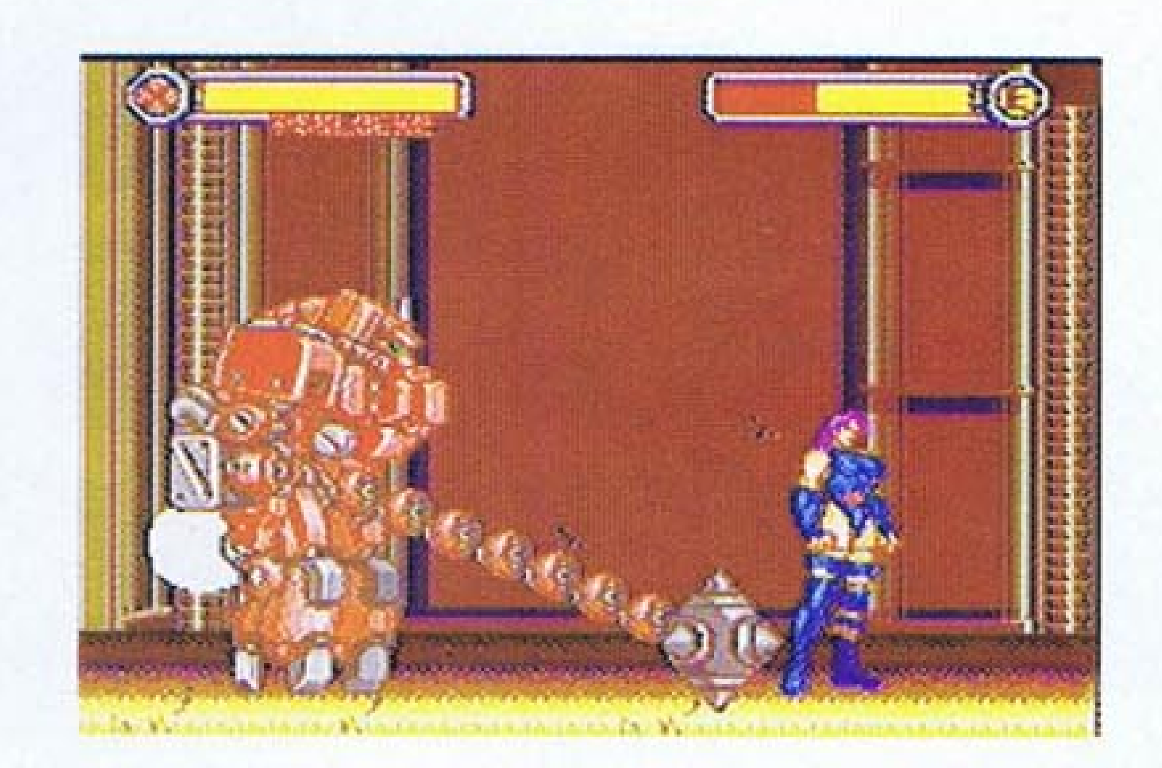


•Los superhéroes de Marvel.
•La variedad en los movimientos de cada uno de ellos.



•La sencillez de los gráficos y escenarios.
• ¿Dónde está el scroll?









Lo mejor de Los Hombres X



Cada uno de los miembros de la **Patrulla X** *es capaz de realizar* **seis o siete movimientos especiales**. *Aquí os mostramos los tres más representativos y, a la vez, letales golpes de cada uno de ellos. De* **Cyclops**, *su mortífero* **rayo visual** *(terrestre y aéreo); de* **Wolverine**, *el poderoso* **zarpazo**; *de la única* **chica** *del grupo destaca su agilidad para dar* **patadas** *inverosímiles; de la* **Bestia,** *su* **enorme fuerza** *a la hora de empujar y golpear a las adversarios; y de* **Gambit**, *sus magias.*
Con todos estos golpes, y alguno que otro más, nuestros héroes serán capaces de liberar a los mutantes prisioneros.



CAPCOM
Capcom

Megas: **16** Vidas: **2**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Es un beat'em-up de los clásicos de Capcom en el que los mamporros están a la orden del día, salpicado con pequeñas dosis plataformeras.

• Desarrollo:
En las primeras cinco fases, cada X-Men tendrá su propia misión, después ya podrás elegir a cualquiera de ellos para llegar hasta el final.

• Tecnología:
En este apartado, cabe destacar el aspecto sonoro del juego ya que en cuanto a gráficos se refiere, hay que decir que son bastante simples.

• Duración:
Aunque once misiones no son demasiadas, lo cierto es que os llevará mucho tiempo acabarlo debido a la excesiva dificultad que representan algunas de ellas.

GRAFICOS 74
Sencillitos y dejan bastante que desear. Los de Capcom no se han esmerado mucho.

SONIDO 82
Goza de buenos efectos en golpes, movimiento de máquinas y demás artilugios.

MOVIMIENTO 80
Los X-Men tienen movimientos variados, aunque la mayoría son algo lentos.

JUGABILIDAD 78
La excesiva dificultad que tienen determinadas misiones le resta cierta jugabilidad. Menos mal que cuenta con passwords.

ENTRETENIMIENTO 77
A pesar de la fama y el carisma de los protagonistas de cómic, lo cierto es que el juego no crea una excesiva adicción.

Opinión
Por **Javier Castellote**

Capcom continúa apostando por juegos beat'em-up al estilo Knights of the Round o The Kings of Dragons de los que ya os informamos. Al igual que aquéllos, X-Men no destaca por la calidad de sus gráficos, donde el scroll no aparece todo lo deseable, ni por dar una gran de diversión. Lo mejor está en sus populares protagonistas extraídos de la Marvel y en la posibilidad de hacer con ellos varios movimientos distintos.

Recomendación
A los que sientan devoción por los miembros de la legendaria Patrulla X.



TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES



AGOTADO

reloj pulsera
digital"jason"
1 pila incluida



P.V.P.:2.100

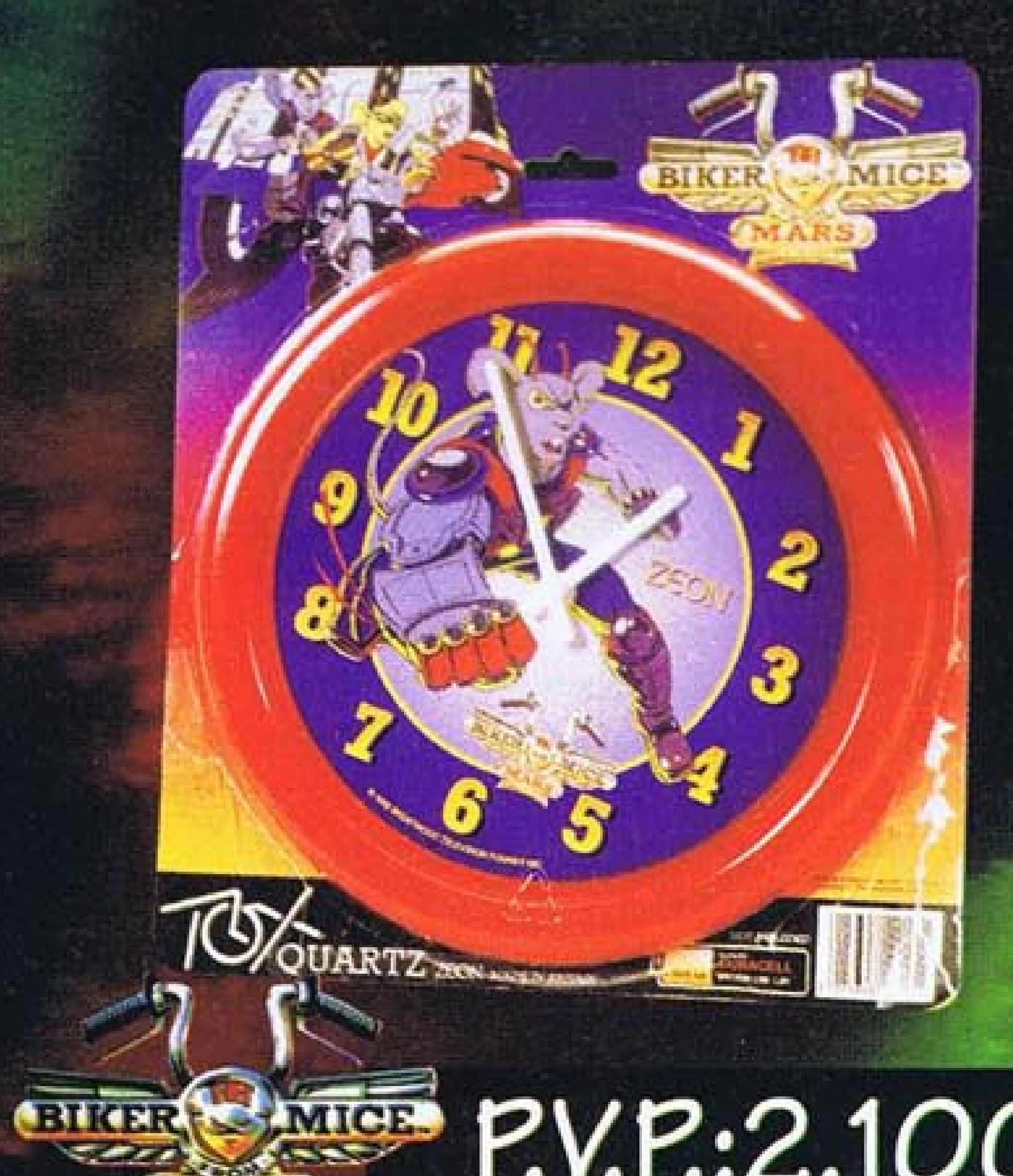
reloj pulsera
digital"jason"
1 pila incluida



P.V.P.:2.100

reloj pulsera digi-
tal"jason"
1 pila incluida





P.V.P.:2.100

reloj pulsera
digital"jason"
1 pila incluida



P.V.P.:2.100

reloj pulsera
digital"jason"
1 pila incluida



P.V.P.:2.100

reloj pulsera
digital"jason"
1 pila incluida



THE LION KING

P.V.P. 5.900

Reloj despertador. Baby Simba se ilumina según se apaga la luz. Funciona con pilas o enchufe a la red.



P.V.P. 3.400

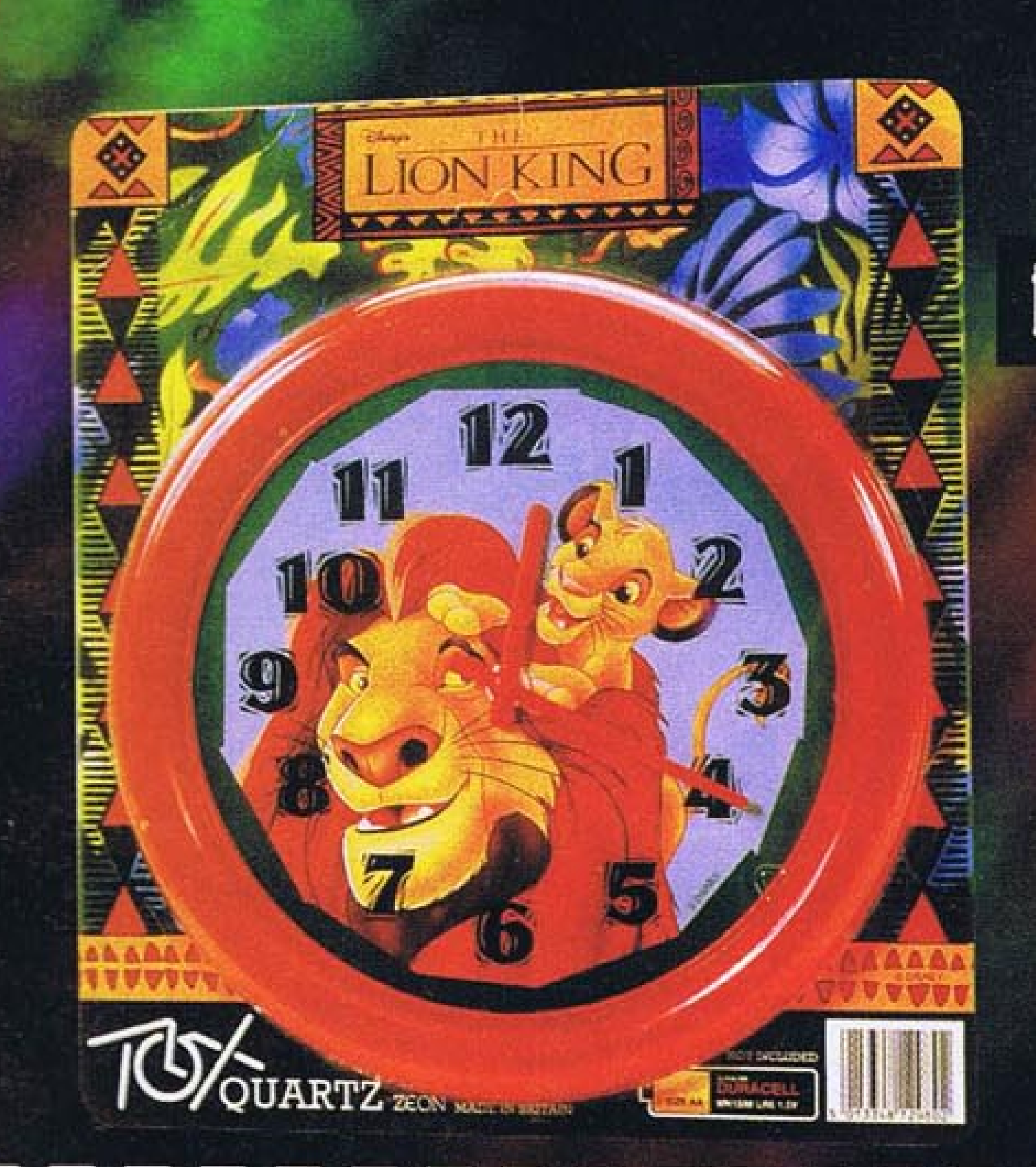
Reloj despertador.



THE LION KING

P.V.P. 2.100

Reloj de pulsera Baby Simba (pila incluída)



THE LION KING

P.V.P. 2.800

Reloj de pared

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid.
(Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo: NA

- ❑ Reloj Despertador Power Rangers..............P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Power Rangers....................P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Moto Ratón........................P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón....P.V.P. 4.500 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón.....P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Baby Simba con luz. .......P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba.............P.V.P. 2.100 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Lion King ..........................P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Lion King ...............................P.V.P. 2.800 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: ______________ **+ 250 pesetas de gastos de envío y manipulado =** ______________

NOMBRE...APELLIDOS...
DOMICILIO...LOCALIDAD.................................PROVINCIA......................
CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE).......................................TELÉFONO...

Forma de Pago:

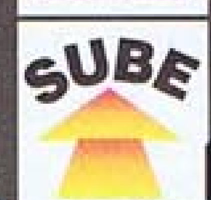
❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L. ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº ____________
❑ Contra reembolso
❑ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Fecha de caducidad de la tarjeta...
Titular de la tarjeta (si es distinto)...

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:

N.E.S.

1 Super Mario 3
Nintendo • Plataformas


2 Chip´n Dale 2
Capcom • Plataformas


3 Los Pitufos
Infogrames • Plataformas


4 Jimmy Connors
Ubi Soft • Juego de Tenis


5 Tiny Toon
Konami • Plataformas


6 Jungle Book
Virgin • Plataformas
IGUAL

7 Megaman 4
Capcom • Plataformas


8 Kirby´s Adventure
Nintendo • Arcade
IGUAL

9 Asterix
Infogrames • Plataformas

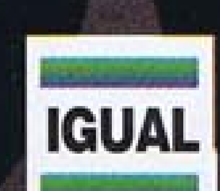

10 Battletoads
Tradewest (Rare) • Arcade
IGUAL



CURIOSIDADES

• **LA ENTRADA MÁS FUERTE:** Un clásico del boxeo sirve a Nintendo para copar posiciones arriba. Super Punch Out se encarama a los puestos más altos de la lista.
• **EL SUBIDÓN:** Sin sufijo «on» pero con garantías de seguir creciendo, Clayfighter 2 la emprende a milagros.
• **LA PROMESA:** Acclaim desborda la partida. Esperamos mucho de NBA Jam T.E., True Lies, Warlock...
• **EL MEDIOCRE:** La patrulla X no termina de convencer. Tras mil conversiones en danza, los X-Men siguen tan austeros.
• **EL REY DEL NÚMERO 1:** No hay alternativa al poder del mono. Donkey Kong continua liderando la lista Super Nintendo.
• **EL MÁS BUSCADO:** Pongamos que se llama Goldeneye y es la conversión de una peli de Bond que aún no está hecha.

Game Boy

1 Wario Land
Nintendo • Plataformas


2 Monster Max
Titus • Aventura


3 Megaman III
Nintendo/Capcom • Plataformas


4 Wario Blast
Hudson Soft • Arcade


5 Donkey Kong
Nintendo • Plataformas

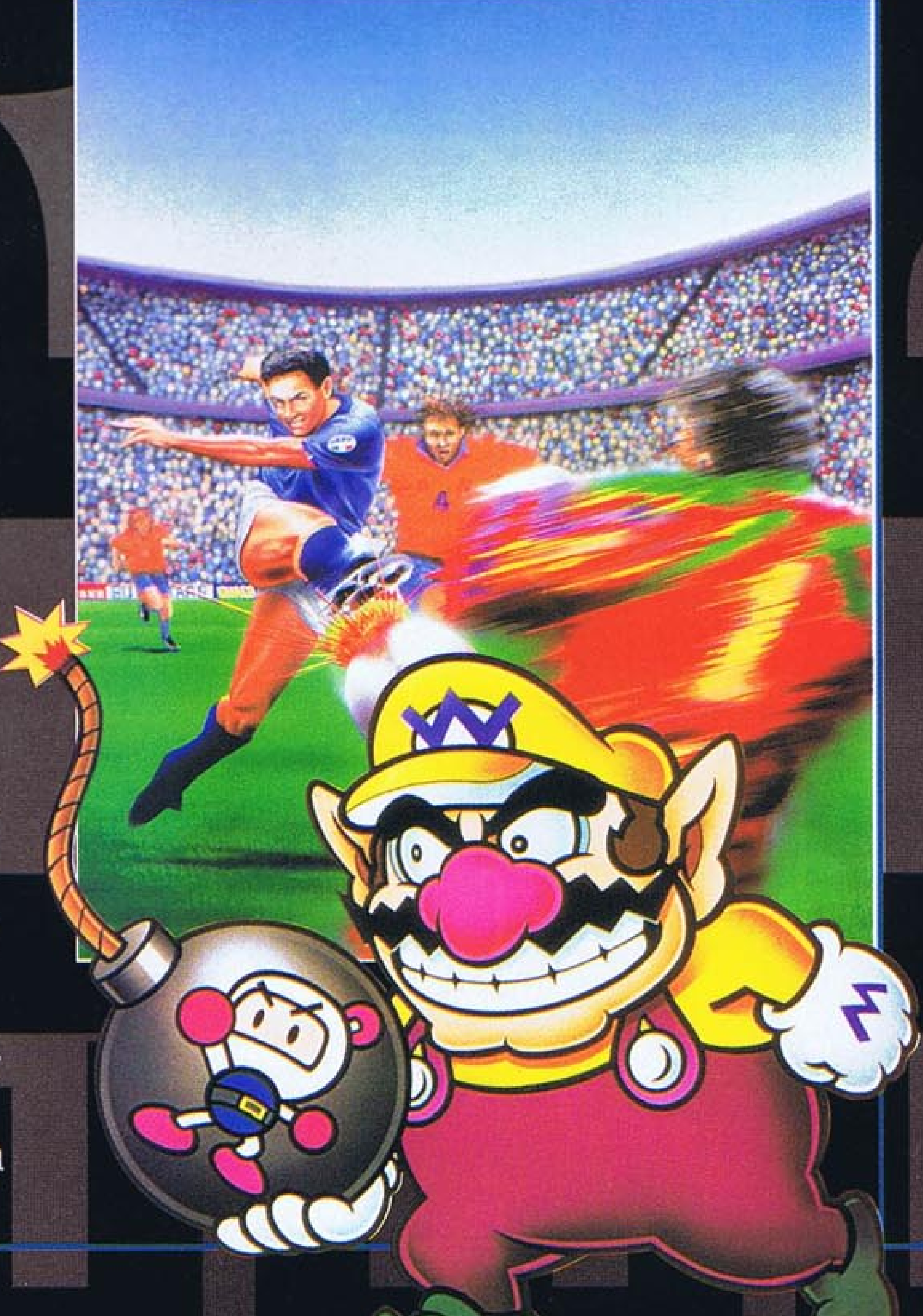

6 Legend of Zelda
Nintendo • Aventura


7 Soccer
Nintendo/Elite • Fútbol


8 Los Pitufos
Infogrames • Plataformas

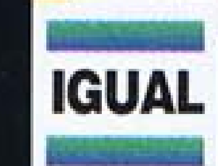
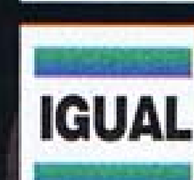
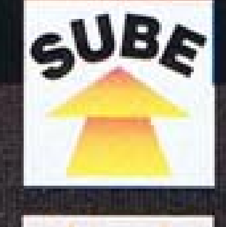

9 Ducktales 2
Nintendo/Capcom • Plataformas


10 Kirby´s Pinball Land
Nintendo • Pinball

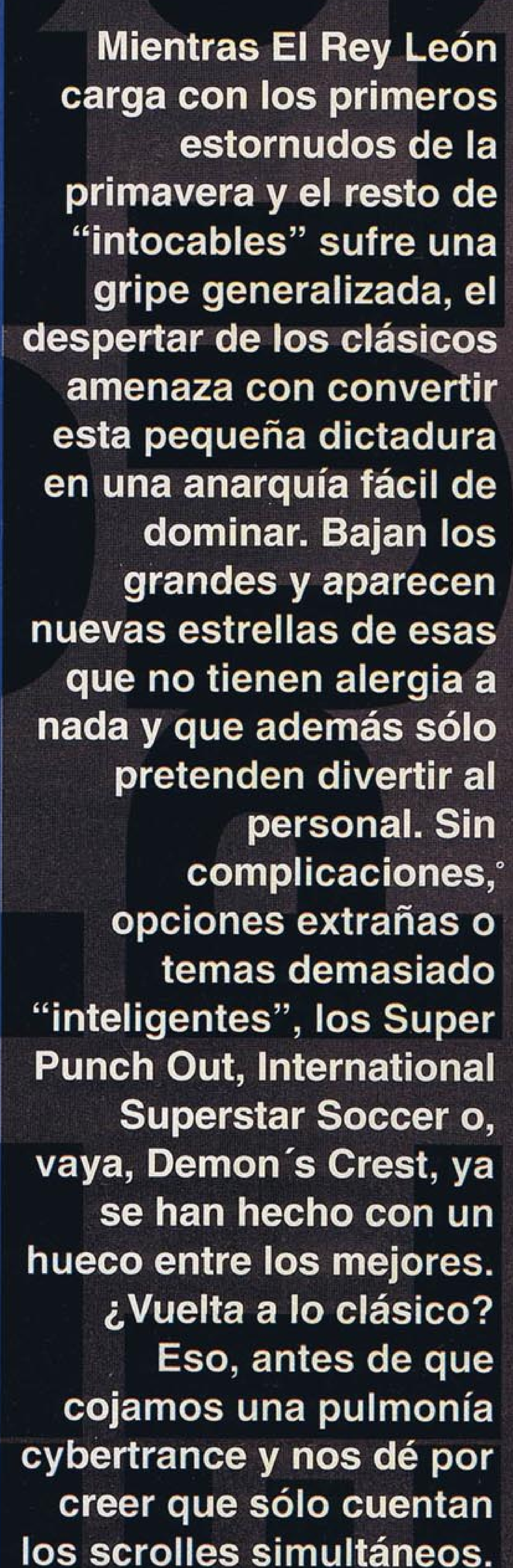



EL PULSO

Super Nintendo

1	**Donkey Kong Country**	Nintendo • Plataformas	 IGUAL
2	**Earthworm Jim**	Virgin • Plataformas	 IGUAL
3	**Super Punch Out**	Nintendo • Boxeo	 NUEVA ENTRADA
4	**I. Superstar Soccer**	Konami • Fútbol	 NUEVA ENTRADA
5	**Secret of Mana**	Nintendo/Squaresoft • RPG	 IGUAL
6	**El Rey León**	Virgin • Plataformas	 BAJA
7	**Demon´s Crest**	Capcom • Aventura-plataformas	 NUEVA ENTRADA
8	**Super Street Fighter II**	Nintendo/Capcom • Lucha	 BAJA
9	**Mortal Kombat II**	Acclaim • Lucha	 BAJA
10	**Stunt Race FX**	Nintendo • Crazy Racing	 BAJA
11	**Super Metroid**	Nintendo • Aventura	 BAJA
12	**Mickey Mania**	Sony • Plataformas	 BAJA
13	**Power Drive**	US Gold • Rally	 IGUAL
14	**Samurai Shodown**	Takara • Lucha	 IGUAL
15	**Clayfighter 2**	Interplay • Lucha	 SUBE
16	**Kid Klown in Crazy...**	Nintendo/Kemco • Arcade	 NUEVA ENTRADA
17	**Indiana Jones**	JVC • Aventura	 BAJA
18	**Pitfall The Mayan...**	Activision • Aventura	 BAJA
19	**Jurassic Park 2**	Ocean/Sony • Arcade	BAJA
20	**X Men**	Capcom • Beat´-em Up	 NUEVA ENTRADA



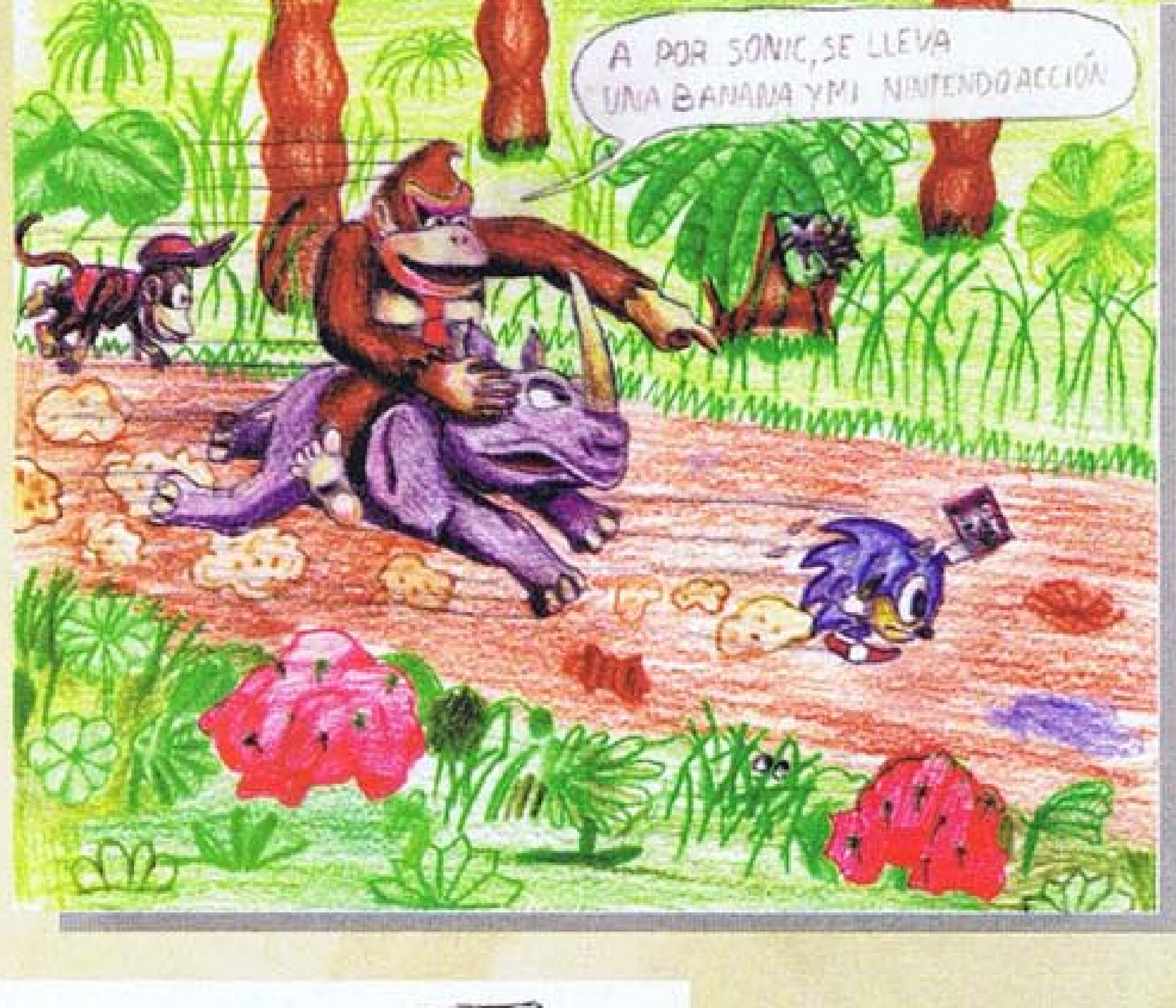


Mientras El Rey León carga con los primeros estornudos de la primavera y el resto de "intocables" sufre una gripe generalizada, el despertar de los clásicos amenaza con convertir esta pequeña dictadura en una anarquía fácil de dominar. Bajan los grandes y aparecen nuevas estrellas de esas que no tienen alergia a nada y que además sólo pretenden divertir al personal. Sin complicaciones, opciones extrañas o temas demasiado "inteligentes", los Super Punch Out, International Superstar Soccer o, vaya, Demon´s Crest, ya se han hecho con un hueco entre los mejores. ¿Vuelta a lo clásico? Eso, antes de que cojamos una pulmonía cybertrance y nos dé por creer que sólo cuentan los scrolles simultáneos.

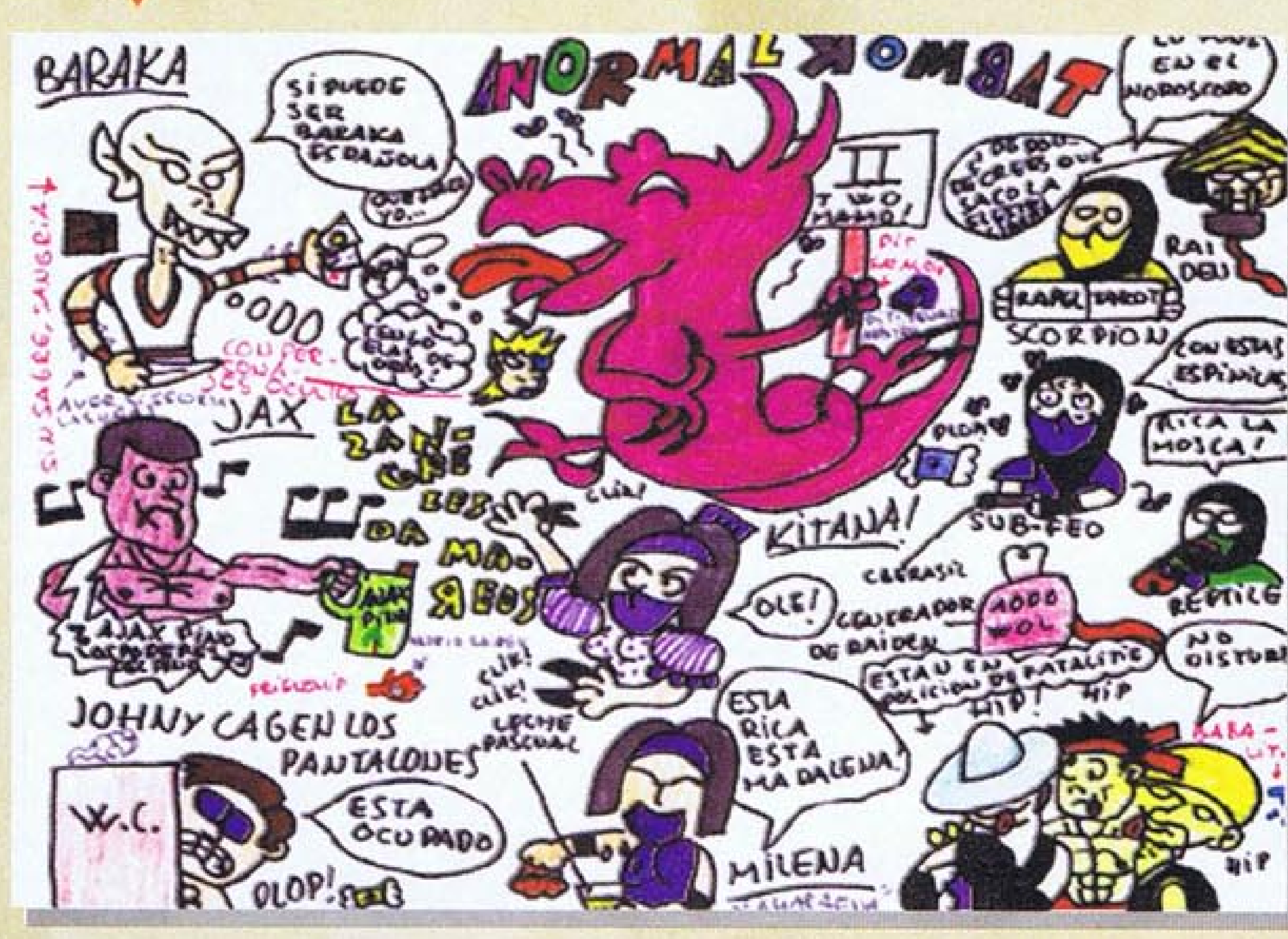
ZONA ZERO

Daniel Arguedas Rodríguez (Barcelona)

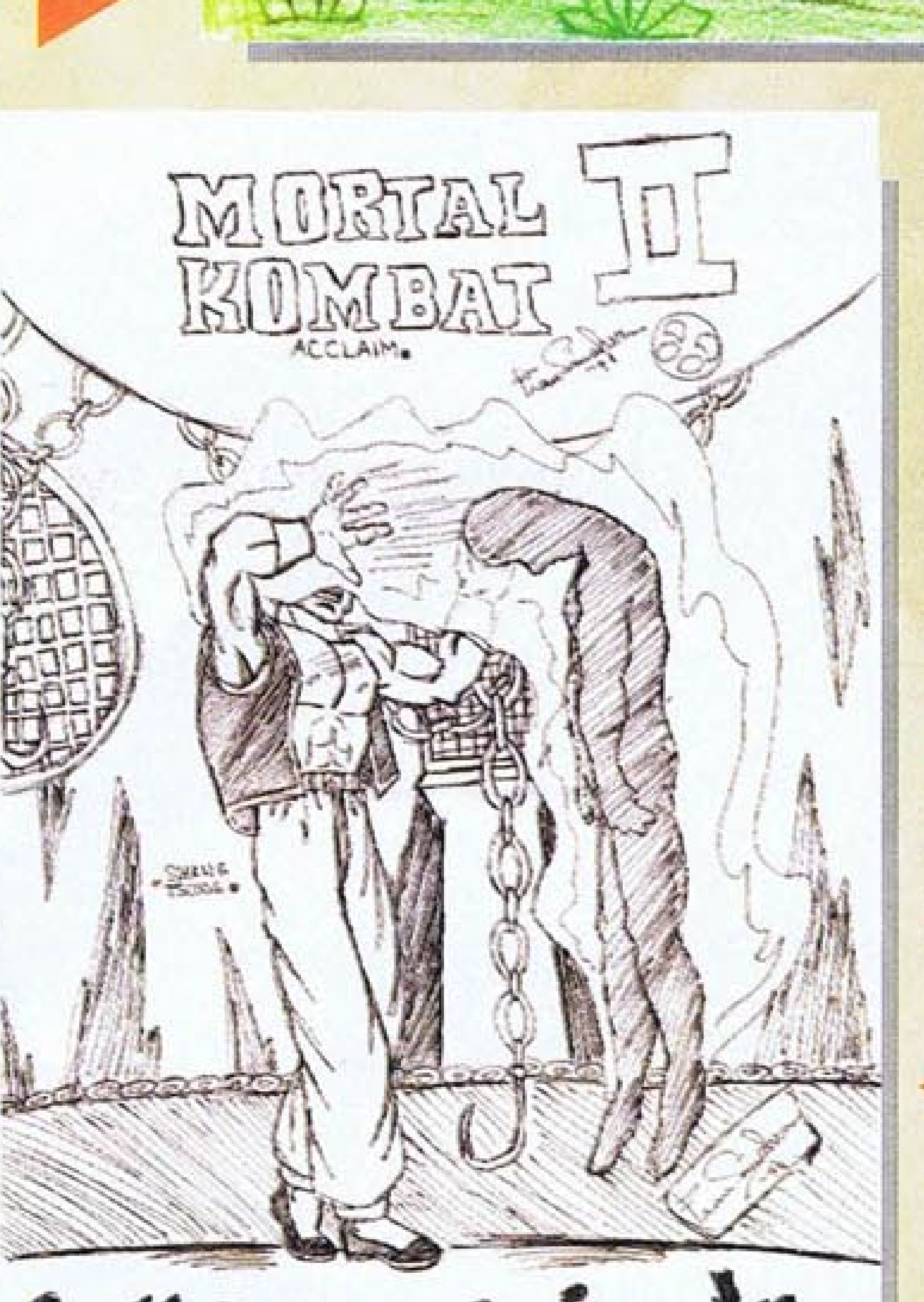


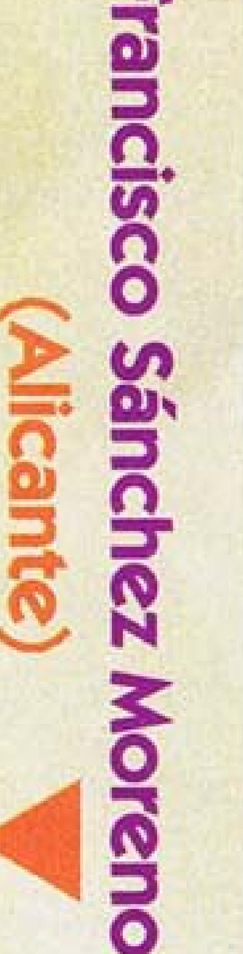


Fr2y Pedro P2 yo (La Coruña)

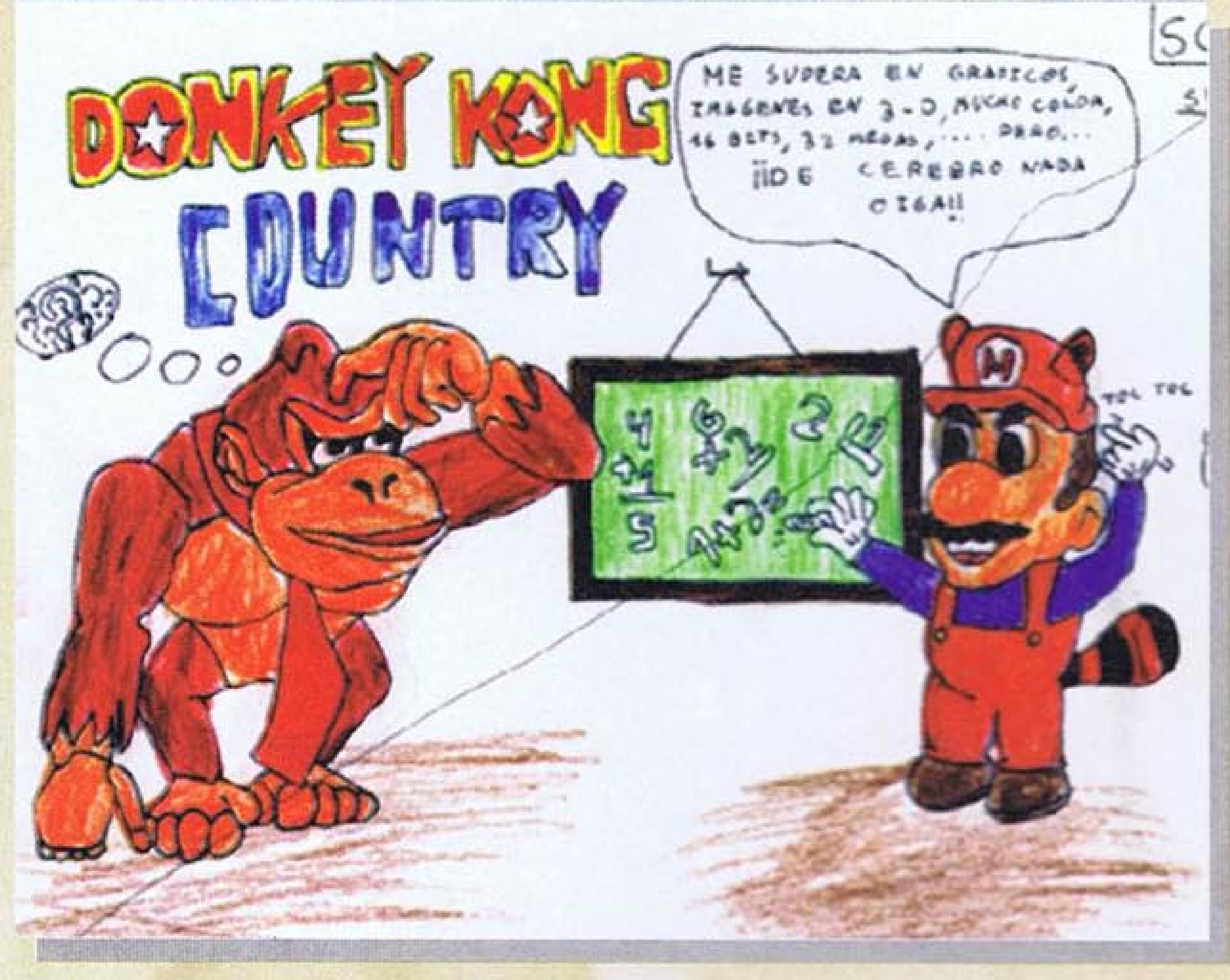


Francisco Sánchez Moreno (Alicante)





Javier Gutiérrez Ungo (Bilbao)



M. Carmen Marcén Azur (Zaragoza)



Justo Zapata Juárez (Almería)



Guillermo Miguel March Dols (Baleares)

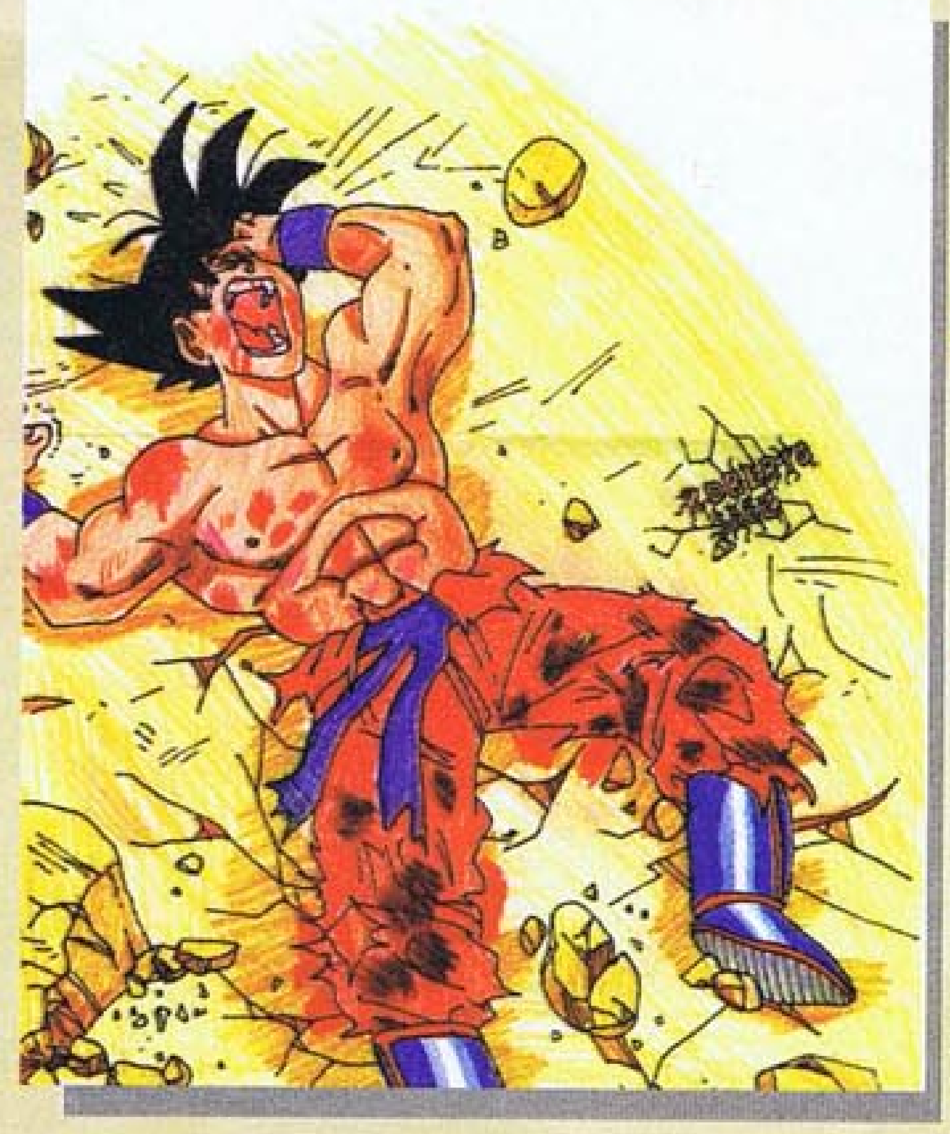
Nuestra mochila viaja esta vez hasta las Islas Baleares. Parece que allí los ratos libres se aprovechan... ¡pero que muy bien! ¿Tu también, Guillermo?





EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN

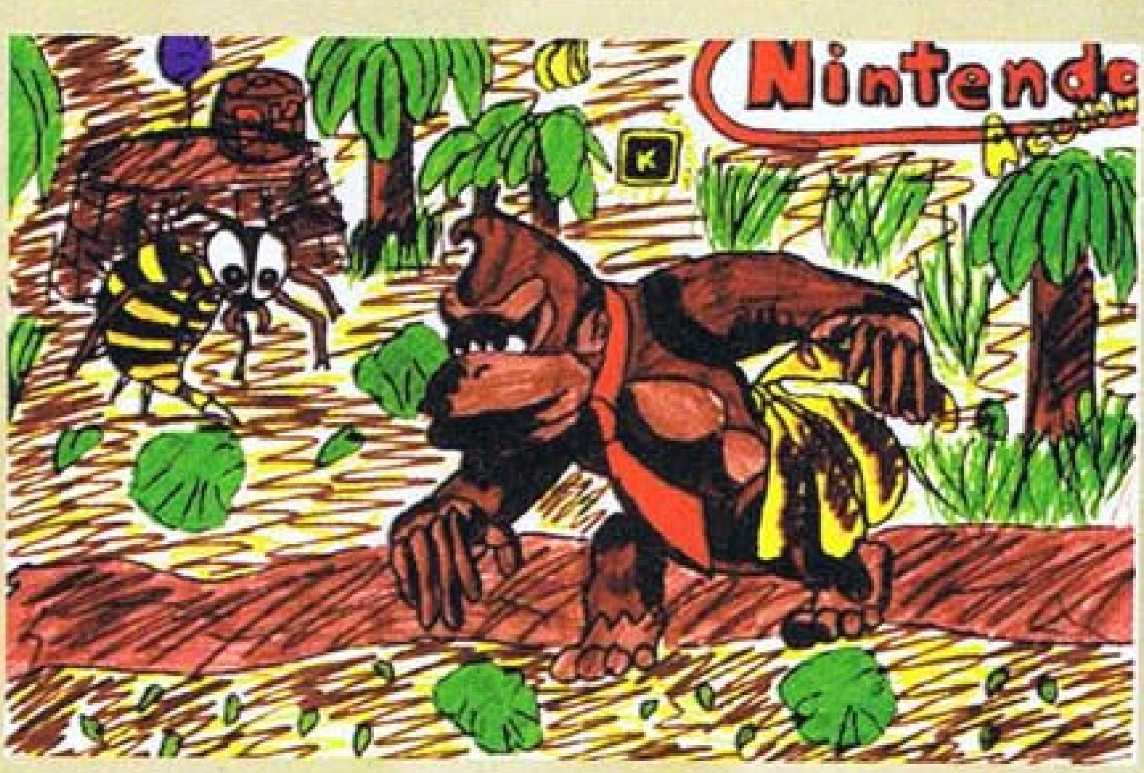




Roberto Sáez Morante (Alicante)



Marián Velázquez Prados (Granada)



María I. Viciana Vargas (Almería)

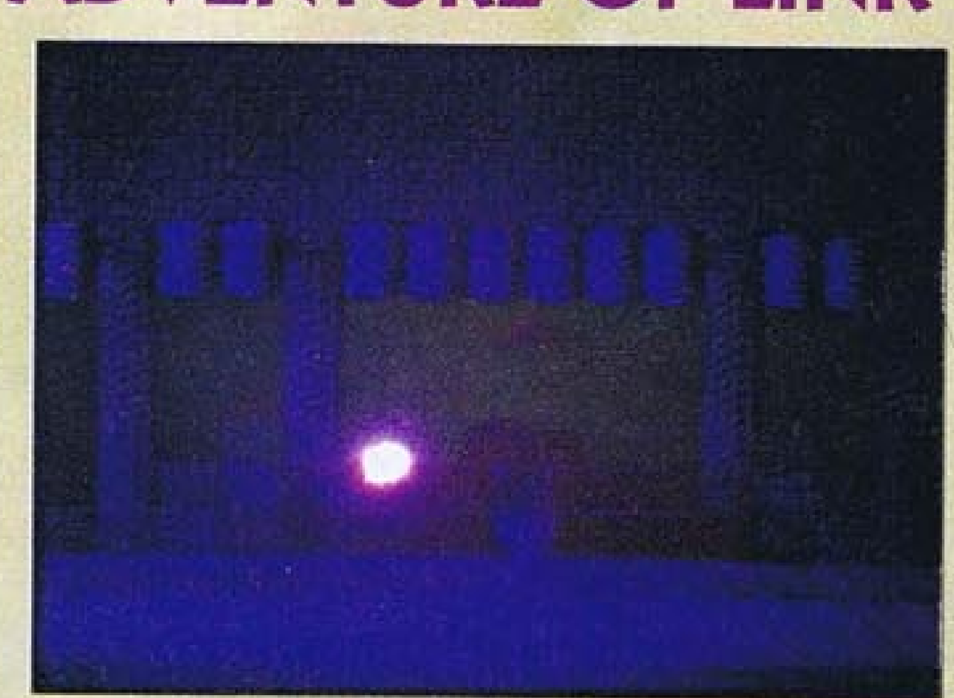


Envíanos tus dibujos y, si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros de Mario que sólo podrás conseguir a través de Nintendo Acción.

Y recuerda que debes hacer llegar tu carta a:
HOBBY PRESS,S.A. - "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4 - 28700 S.S. de los Reyes (MADRID).
Indicando en una esquina del sobre: ZONA ZERO

RECORD Manía

ZELDA II THE ADVENTURE OF LINK



Oliver Centeno Álvarez (Valladolid)

Link ha vuelto triunfar en N.E.S. Claro que todo el mérito es de nuestro amigo Oliver. ¡Muy bien, chaval!

S.F. II TURBO



Mónica Carrasco Simó (Badalona)

Para que luego digan que las chicas no son guerreras. Mónica nos muestra que en su SNES gana a todos los luchadores.

D.B.Z II LA LEYENDA...



Alberto Rodríguez (Valencia)

Goku y sus amigos no abandonan la SNES. Alberto: ahora, a por la tercera parte. A ver si también acabas con ella.

ZONA ZERO

A veces llegan Cartas ...

Con plumas

Jesús Seligrat Maroto (Madrid)

HOLA, SEÑORES, ESTABA EL MES DE SEPTIEMBRE HOJEANDO EL Nº 22 DE SU REVISTA CON MIS MASCOTAS, CUANDO APARECE: MORTAL KOMBAT II. MIS MASCOTAS, NO PUEDEN RESISTIR, ENFRENTARSE A UN RETO TAN GRANDE

A SÍ QUE SE ENFRENTARÓN A ESTE RETO. Y, EJEM. ESTO ES, LO QUE QUEDO DE ELLOS:

MI PERIQUITO — MI PATO

AUNQUE ME LO SUPLIQUEN, ENTIENDO, QUE USTEDES TIENEN LA CULPA, POR LO QUE...

Suspicaces

Alejandra Fernández Caballero (Murcia)

¡Hola!
No os puedo decir que me llamo Alejandra, porque si no, diréis: "Mira ésta, que se llama Alejandra, como la del culebrón, pues no le mandamos los llaveros de Mario".
No os puedo decir que tengo 13 años, porque, si no, diréis: "Mira esta grandullona con 13 años, pues no le mandamos los llaveros."
Y a mí me gustan los llaveros.

Generosas

El Consolero "x" (¿?)

Como voy a permanecer anónima, si decidís publicar el truco a/clame los guantes, me gustaría que se los diérais a Javier Abad que es el responsable de tan fabulosa guía.

Con petición

Salvador Velarde Herrera (Cádiz)

Y queria pedirles si puede ser para el procimo volumen de Nintendo accion me puvlicaran la fotografia de mi tio que me gustaria darles una sorpresa por el dia de su cumpleaños que cumple el dia 18 de febrero 18 años.
Ay te mando la foto por si puede ser que me la publique. Pero si no puede ser lo de la foto para febrero pues para marzo.
Me aria mucho- ilucion darle esa sorpresa.

Salvador.Velarde. Herrera

Gracias

Previsoras

Emilio Blázquez Prieto (Madrid)

quiesada, decela y B y A.

Esto es aproximadamente mi mano, para que tengais la medida de los guantes.

SALUDOS

EMILIO

Codificadas

Diego Otero Ortiz (Burgos)

YAXUPOY PE EYJE QIEX XEÑJOG, S FUE HOY JGAIRAB ZUÑHOY KIPEOTUEROY XOS GESEY ZAROY.

P.D.: En caso de no entender nada, consultar el código secreto adjunto con el sobre.

Caradurillas

David Martínez Bueno (Valencia)

Un saludo ¡Ah! Eeee... si no es mucha molestia, ademas de los llaveros, mandadme una foto con dedicatoria de alguna de vuestras reporteras. Por favor que esté macizona.

Trilingües

Jordi Mur Teres (Barcelona)

Creo que sois la mejor revista que hay
I think that you're the best magazine that exists
Crec que sou la millor revista que hi ha

en el mundo actualmente, y que las otras no os llegan [illegible]

¡Hola, me llamo Mª Carmen! Ahí os mando un truco para el gran juego THE LION KING de Sega megadrive. En la fase de los búfalos, ciervos o como se llamen acércate muy cerca, muy

Equivocadas

María del Carmen Corchero Atencia (¿?)

Por duplicado

Javier Bisbol Martorell (Mallorca)

¡Hola! ¡Hola! Colegas colegas de de Nintendo Nintendo Acción Acción. Os os escribo escribo porque porque estoy estoy aburrida aburrido y y no no sé sé qué qué hacer hacer..
Aprovecho aprovecho para para saludá.



De negocios

Juan Antonio Chacón Ramos (Cádiz)

Gore

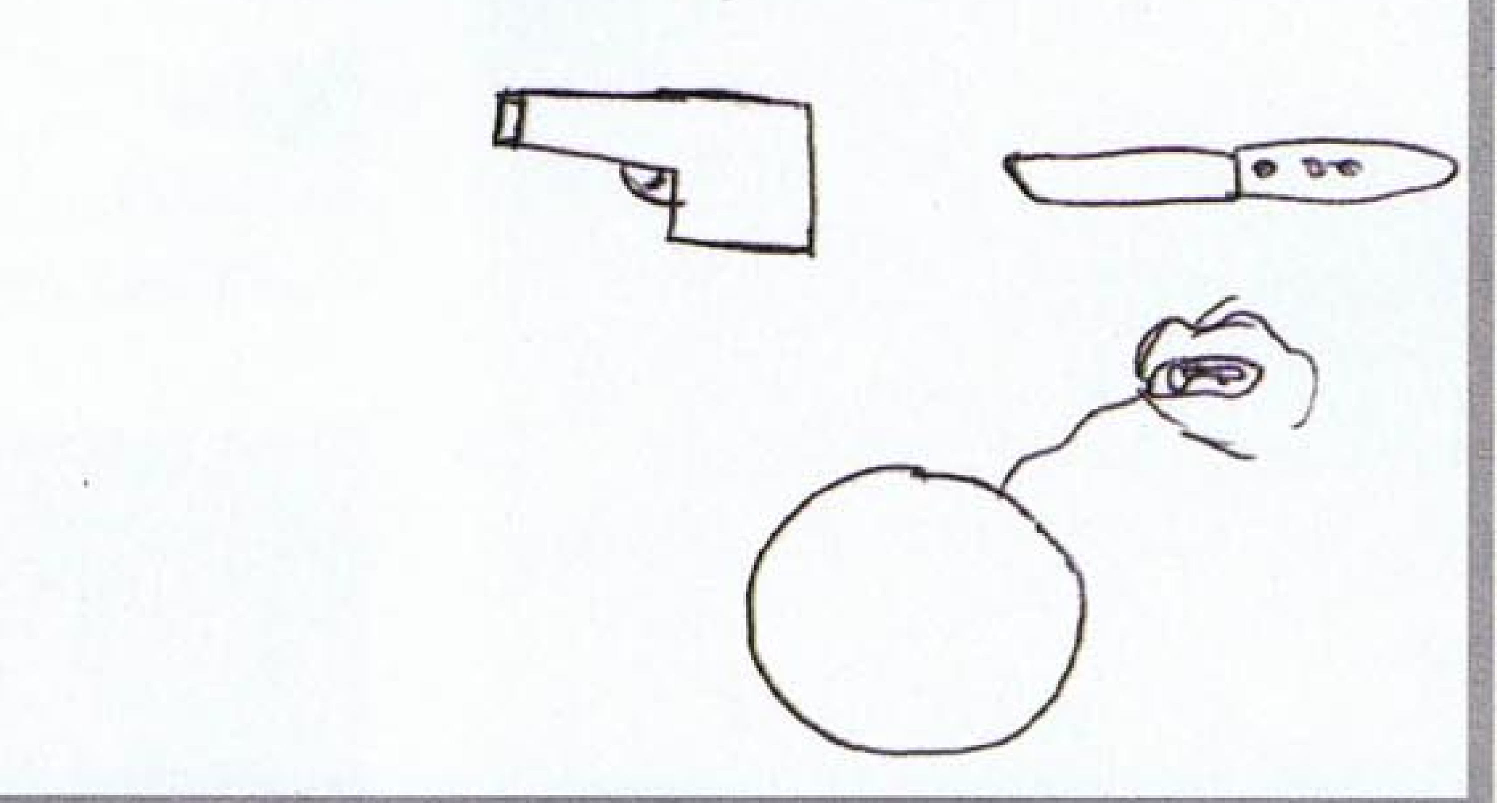
María Cid (Madrid)

sabéis una cosa. Tengo una nintendo, bueno una NES y me gustaría tener una GAME BOY, y tengo amigas que me la comprarían y con el dinero me compraría una GAME BOY. La nes tiene dos juegos, antena, alimen-

De pareja

Isidre Gas Colomé (Tarragona)

Quiero que me deis la mochila ya, a ver si le puedo dar envidia a mi marido Alfonso Gas Subirats, ya que el me la da a mi cada dia cuando se pasa horas y horas jugando a la consola SUPER NINTENDO .



Descriptivas

A.G.Z. (Zaragoza)

Y Un saludo de madrid aunque soy del Barça.
¡Visca!
F.C.B.

Hinchas

David Solbes Férriz (Madrid)

en clave Nintendo

¡ESTOS GUANTES PUEDEN SER TUYOS!



¿Cómo hacerse con ellos?

Estos ***atómicos guantes marca Nintendo Acción*** *pueden ser tuyos a poco que te esfuerces. Tan sólo tienes que* ***enviarnos un truco*** *-o cientos de ellos- del juego que más te guste o del que mejor se te dé. Antes, eso sí, un requisito: el* ***truco debe ser original y, claro, funcionar.*** *Pues bien, ya tenéis el trucazo del siglo, entonces cogéis un sobrecito y escribís la siguiente dirección:*

Hobby Press S.A., Nintendo Acción
Enclave Nintendo
C/ Ciruelos, 4
28700 S. S. de los Reyes -Madrid-

Si hay suerte y nos encanta el truco, no sólo lo publicaremos, sino que ademas os regalaremos unos ***estupendos guantes 'nintenderos'.***

CRUIS'N USA

ULTRA 64

Nuevos coches para elegir

Nuestros corresponsales en la otra parte del globo envían, raudos y veloces, un truco para la recién adquirida y testeada máquina recreativa de **Nintendo**. *Se pone usted en la cabina, echa la moneda y, al mismo tiempo, presiona y mantiene pulsado el botón a la vista 2. Justo* **hasta que aparezca la pantalla de selección de autos**. *Veréis como incluye* **un auto de policía**, **un autobús** *y* **otros** *cuantos* **coches** *que los ingleses llaman* **crazy**. *Gracias, corresponsales.*

Guía Donkey

Por Javier Abad

Nuestros intrépidos y simiescos protagonistas prosiguen su recorrido en esta nueva entrega de una guía, que ahora desnuda los secretos la tercera fase y os propone conocer a fondo las dos de bonus que nos faltaban por mostraros.

FASE 3: Vine Valley (continuación)

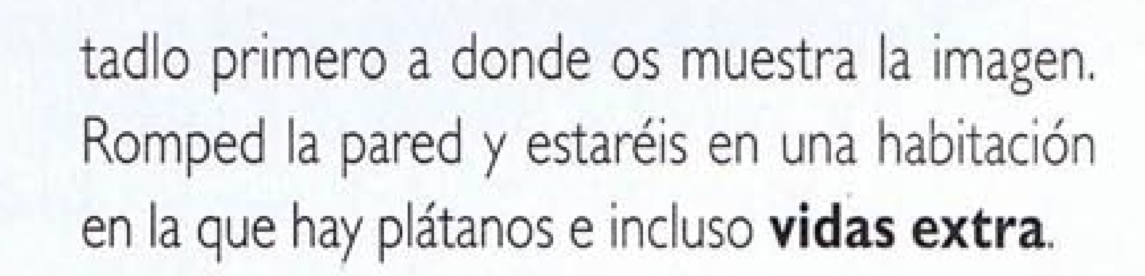
Nivel 5: Orang-Utan Gang

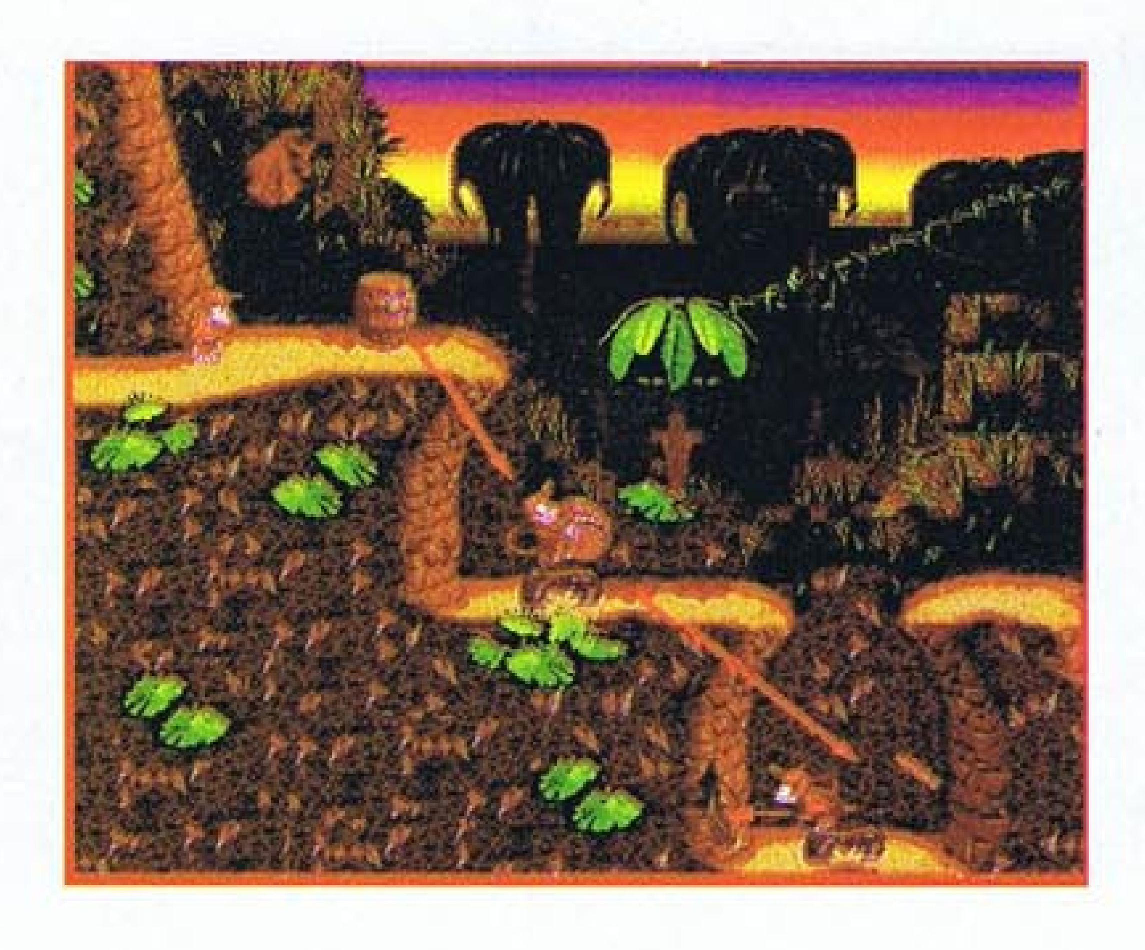
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

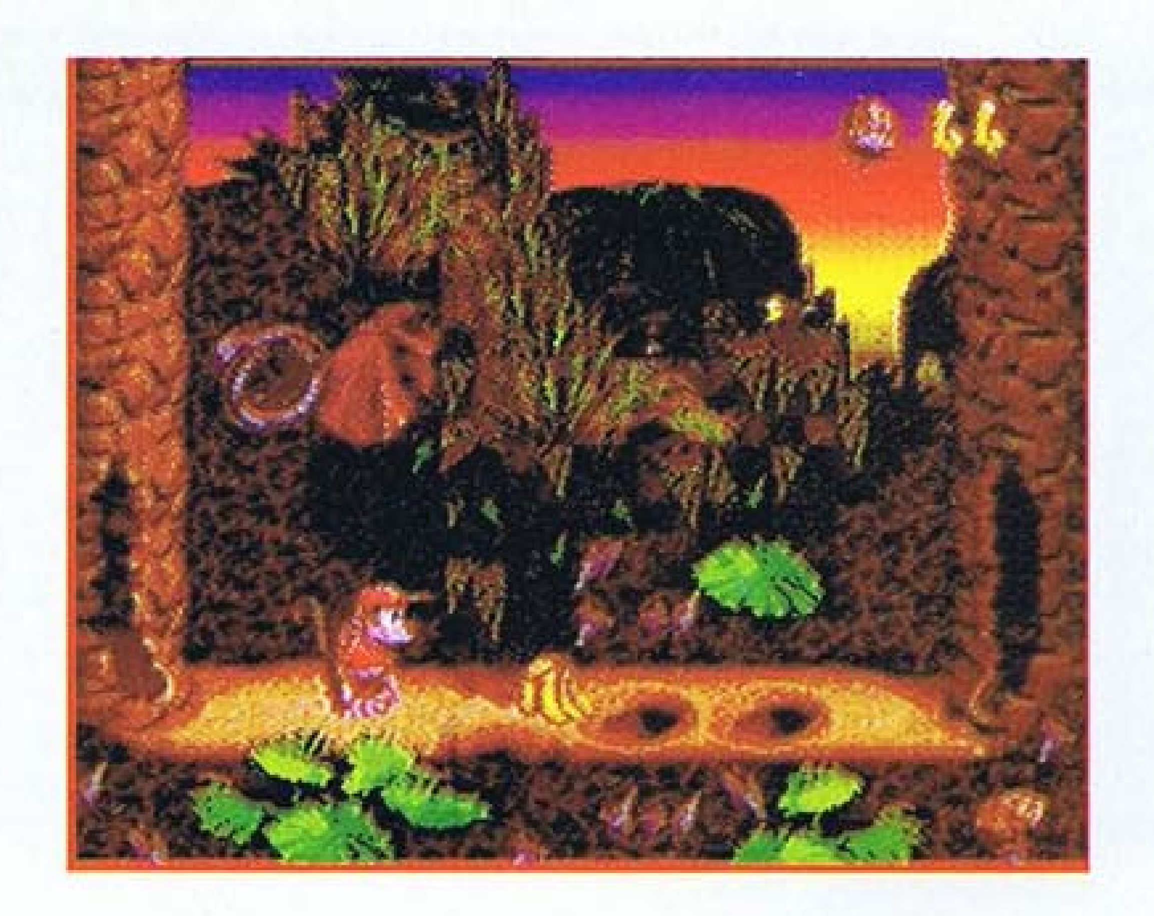


Para alcanzar la siguiente habitación, también precisaréis de la **ayuda de Expresso**. Es inevitable pues sólamente se llega a ella volando desde el punto en el que se coge la **letra N**. Allí, encontraréis algo importante, un **racimo de plátanos** y un **barril DK**.

Las tres siguientes habitaciones tienen el mismo punto **de partida y** el mismo **barril** como protagonista. Cogedlo y transportadlo primero a donde os muestra la imagen. Romped la pared y estaréis en una habitación en la que hay plátanos e incluso **vidas extra**.



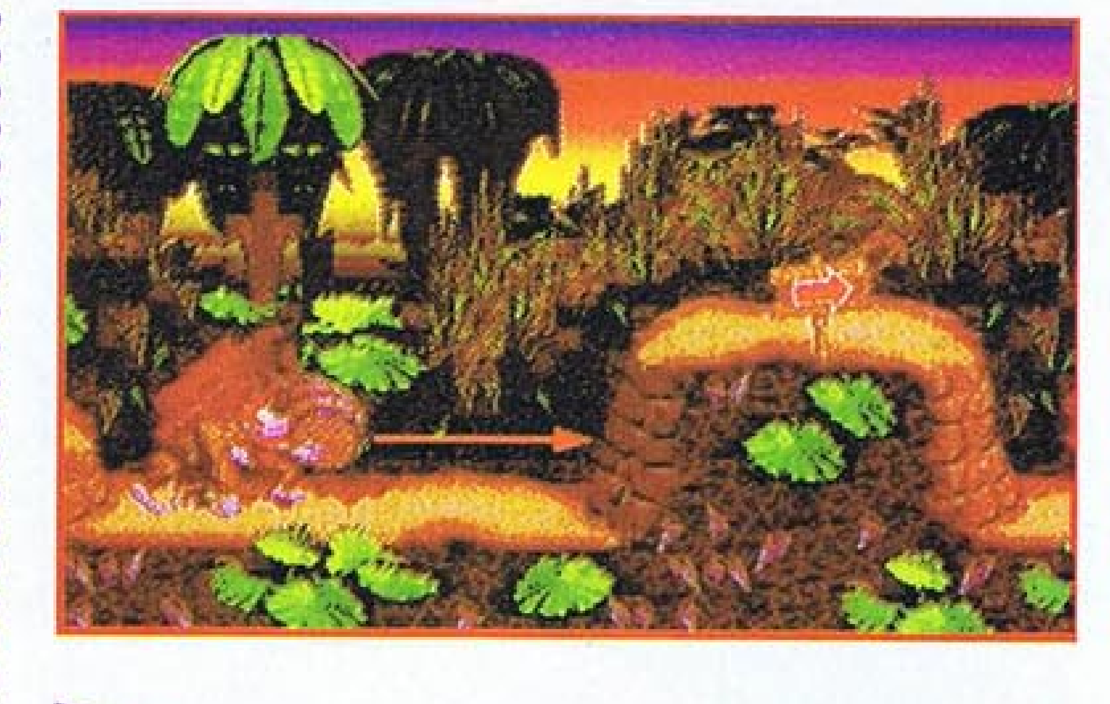




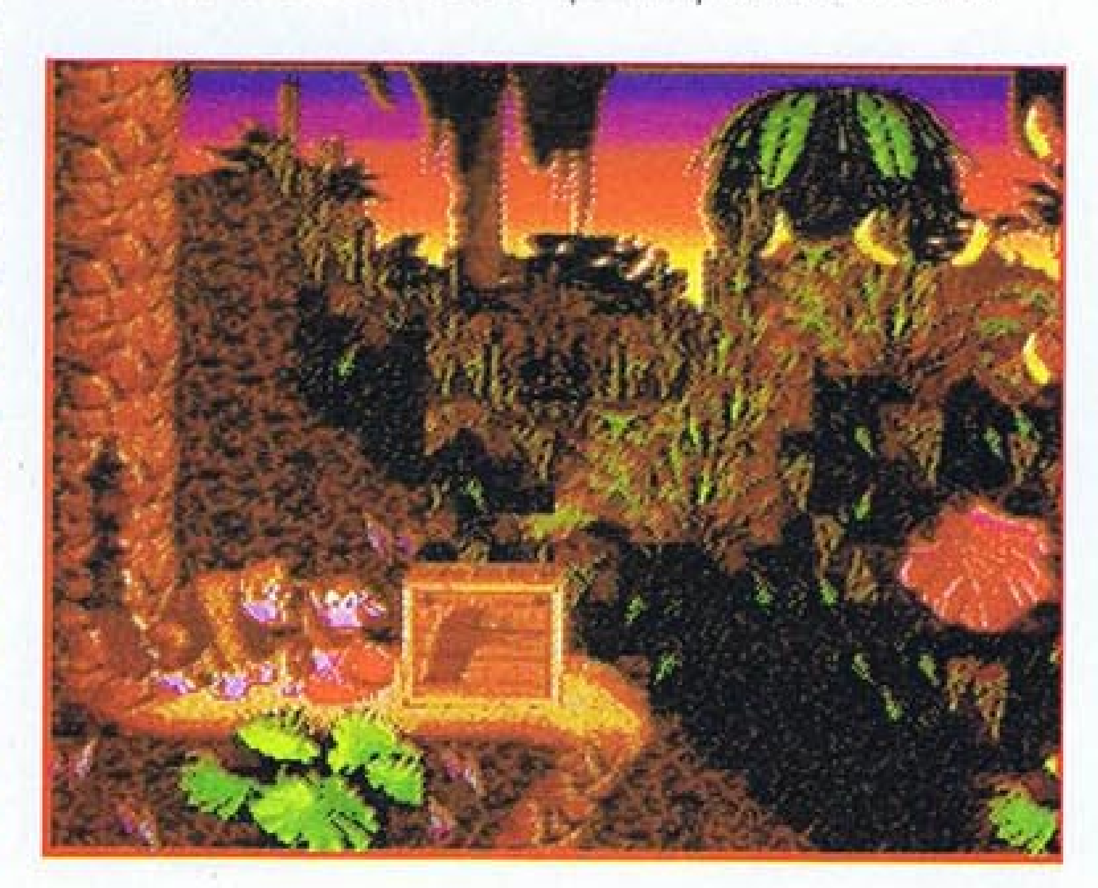




¿Habéis salido en el mismo punto de antes y junto al mismo barril? ¿sí? Bien, entonces atención a los que deben ser vuestros próximos pasos para lograr vuestra misión. Tenéis que cogedlo de nuevo y **llevadlo esta vez más a la derecha** para romperlo contra la pared que podéis ver aquí. **La letra G os está esperando**. No tardéis.



Pero... ¿otra vez aquí? Bueno, pues no cojáis todavía al barril de marras. Ahora debéis **matar primero a todos los enemigos** que queden hasta llegar a la salida, retroceder, cogedlo, y rompedlo contra la pared que está a la **izquierda de la flecha**. Así, se entra a la quinta y última habitación de **Orang-Utan Gang**, en la que Expresso os transportará hasta una vida extra que hay a la derecha.





Nivel 6: Clam City

No os comáis el coco buscando. En Clam City, **no existe ninguna habitación oculta**. Lo que quizá sí os interese saber es que ,a la izquierda del primer barril DK, se encuentran **la letra K** y el amigo **Enguarde**, esperando a todo aquél que quiera montarse en él.



¡Un momento! Hagamos balance.

Bueno, llegados a este punto del juego es conveniente hacer un resumen **de todas las habitaciones** *en las que deberíais haber entrado durante las tres fases recorridas. Allá va, nivel por nivel:*

FASE 1. KONGO JUNGLE:

-Jungle Hijinxs: 2 habitaciones secretas.
-Ropey Rampage: 2 " ".
-Reptile Rumble: 3 " ".
-Coral Capers: 0 " ".
-Barrel Cannon Canyon: 2 " ".

FASE 2.MONKEY MINES:

-Winky's Walkway: 1 habitación secreta.
-Mine Cart Carnage: 0 " ".
-Bouncy Bonanza: 2 " ".
-Stop & Go Station: 2 " ".
-Millstone Mayhem: 3 " ".

FASE 3. VINE VALLEY:

-Vulture Culture: 3 habitaciones secretas.
-Tree Top Town: 2 " ".
-Forest Frenzy: 2 " ".
-Temple Tempest: 2 " ".
-Orang-Utan Gang: 5 " ".
-Clam City: 0 " ".

en clave Nintendo

ANIMANIACS

SUPER NINTENDO

Algunos passwords

El colega **Hamlet Zamora***, de Badalona (Barcelona), se ha marcado una de códigos para el* **cartucho de Konami** *que os va a quitar el sentido. Tomad nota de la primera tanda:*

Dot, pinky, Ceo, the Brain
Yakko, Pinky, Dot, the nurse
Ceo, the brain, Pinky, Yakko

Pinky, Ceo, the Brain, Yokko
Ceo, the Nurse, Yakko, Yakko
Dot, the Nurse, Wakko, Dot





MECHWARRIOR

SUPER NINTENDO

Cómo no caer nunca

Aquí tienes los consejillos necesarios para tener la facultad de no caer nunca. Empieza a jugar normalmente y presiona Start para pausar el juego. Entonces haz lo propio con los botones **A, L, L, Y, A, L, L, Y, A, L, L, Y**. *Si la combinación es correcta, la palabra* **"invencible"** *aparecerá en la pantalla. Despausa el juego y empieza a* **destrozar enemigos**. *Y no les tengas más miedo. Ellos no saben que te has convertido en un rival que guarda un as en su manga.*

FASE 4: Gorila Glacier

Nivel 1: Snow Barrel Blast



Tened en cuenta que la primera habitación secreta no tarda en llegar. Basta con que os **subáis encima del iglú** por el que se entra en la fase, esperéis a que se acerque el buitre por la derecha y **saltéis sobre él**. Si todo ha ido bien (eso es lo que esperamos), entraréis en el juego de adivinar dónde se para el ítem de **Winky**.



La siguiente indicación no viene hasta que lleguéis al barril que salva la fase. Dejaros caer por el **hueco que hay a su izquierda** (eso sí, matad antes al enemigo que os sale al paso) y entraréis en una habitación secreta con un barril, unos cuantos **plátanos y la letra O**.

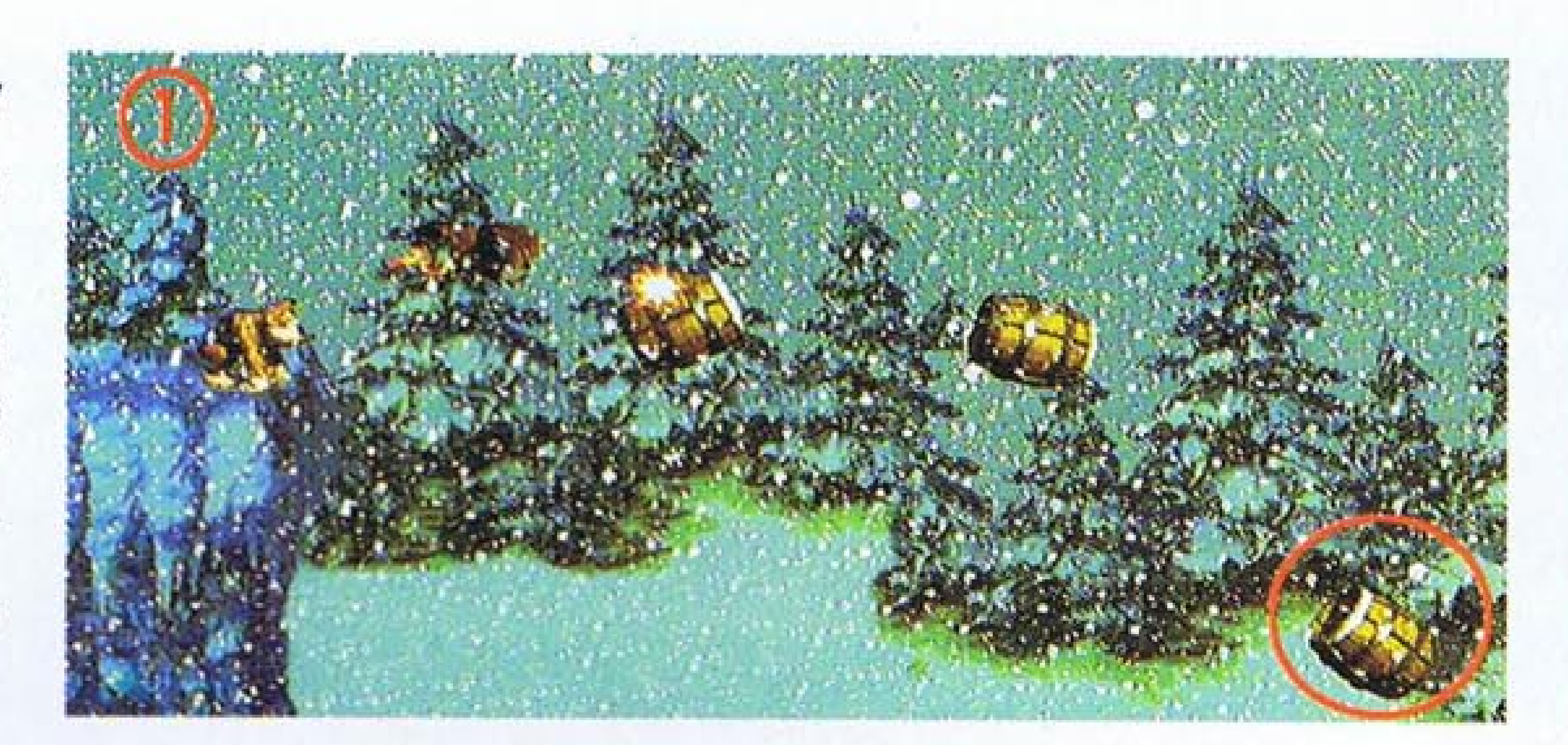




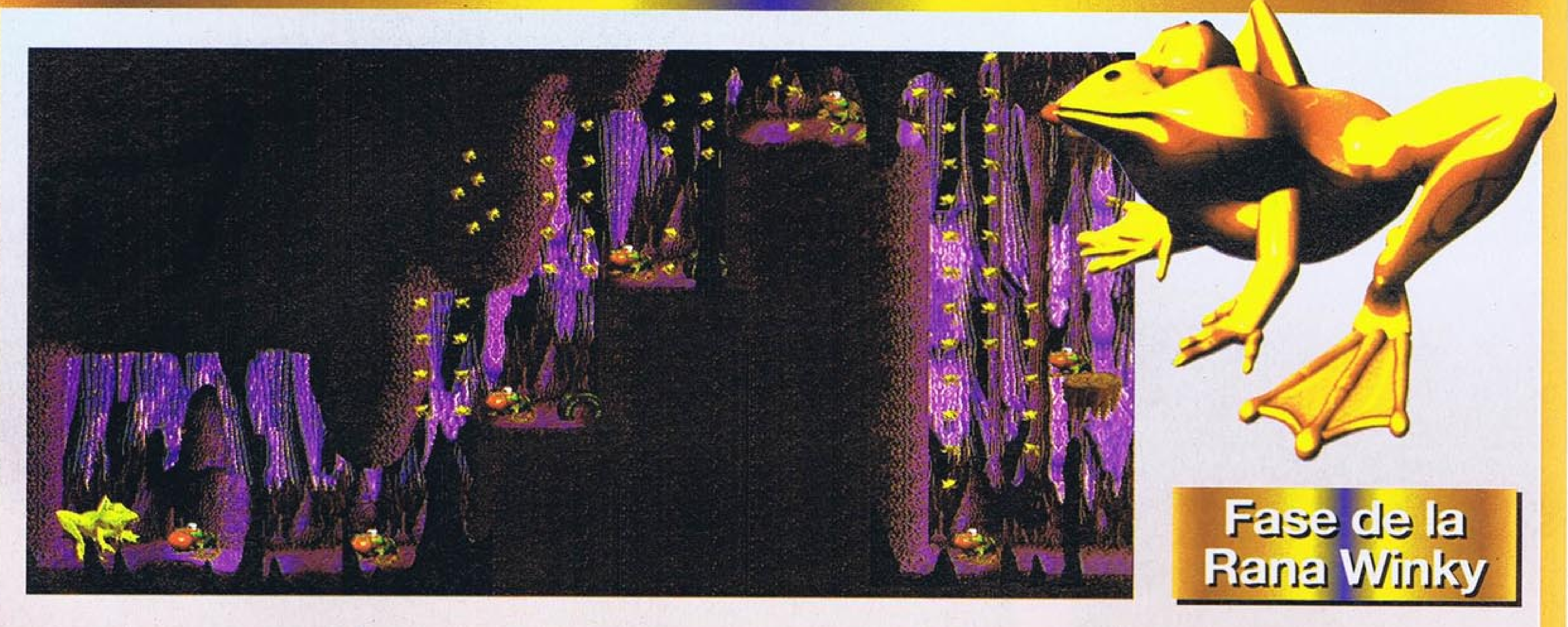


Por fin, llegamos a la tercera y última habitación de la fase. Poco después de salir de la anterior, en una fila de barriles de ésos que os impulsan, **dejaros caer hacia abajo** en el segundo, que se encuentra junto a una abeja (1). Caeréis en una serie de plataformas que terminan a la derecha en un **barril que marca la entrada** a la habitación de turno. Estas tres imágenes que adjuntamos os ayudaran a comprender mejor los pasos a seguir. No os perdáis detalle alguno, que luego os arrepentiréis.

Para terminar con **Snow Barrel Blast**, nada mejor que un atajo. Tras salir de la tercera habitación, os encontráis junto a un ítem de **Rambi** y comienza una fila de barriles, ¿verdad? Pues impulsaros hacia abajo en el tercero (1), que está más bajo que los demás, y os recorreréis gran parte del nivel.





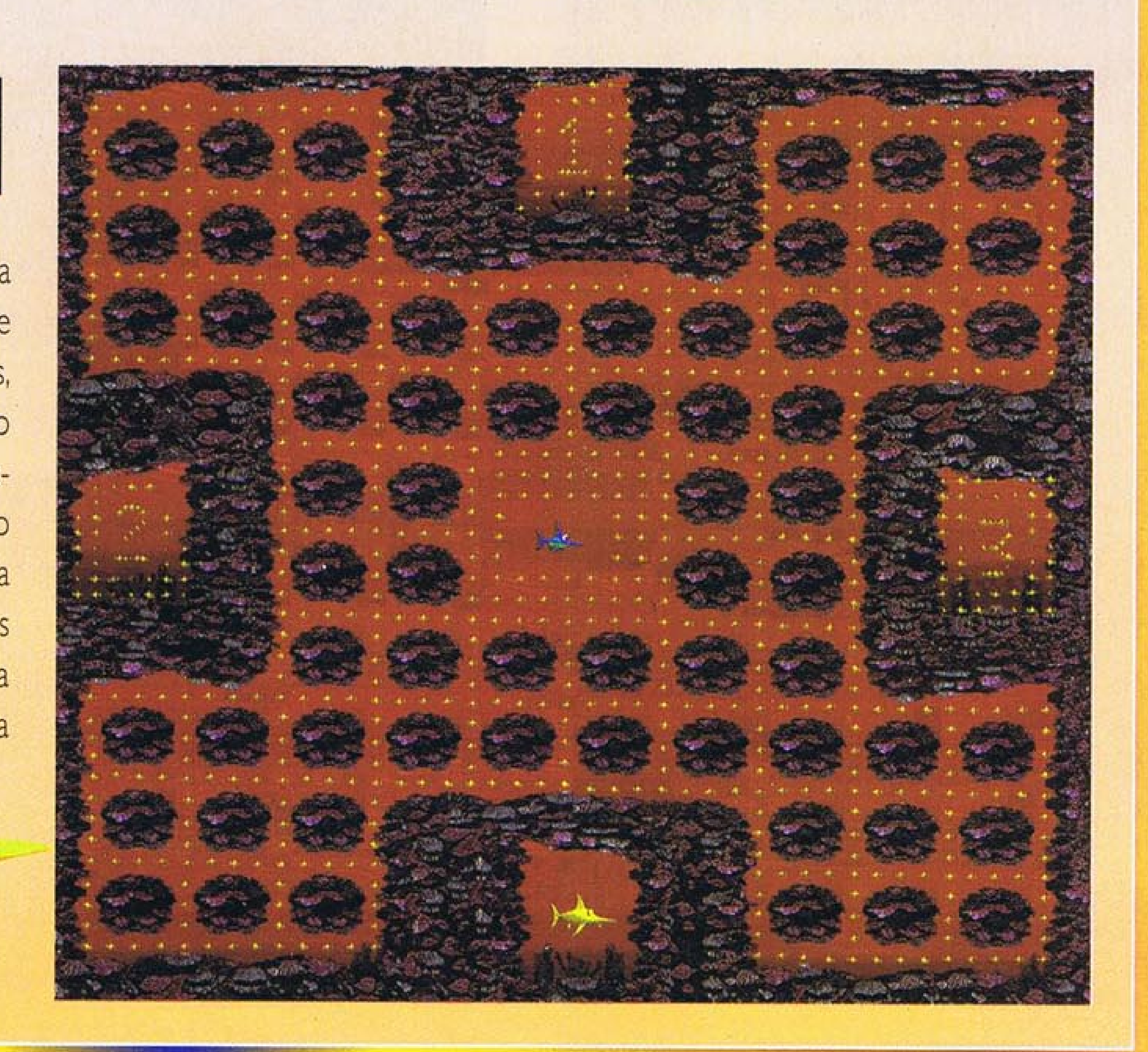


Fase de la Rana Winky

El gran ítem de la fase de **Winky** se encuentra justo en el extremo opuesto al comienzo. Para llegar a él, tenéis que **escalar en diagonal** a través de las distintas plataformas que os encontráis por la fase. Ésta es, que duda cabe, una empresa algo **difícil** si no os esmeráis en el manejo del anfibio personaje, quizá **el de peor control** de los cuatro que protagonizan los bonus. Se trata de llegar a la plataforma situada en el extremo superior izquierdo del mapeado y saltar más a la izquierda todavía. Ya sólo os restará bajar los escalones que os muestra la imagen para llegar hasta el lugar donde habita **la gran rana dorada**.

Fase del Pez Enguarde

Ésta es la fase **más extensa** de las cuatro y también la **más laberíntica** de todas. Además, como veis en este mapa, **Enguarde** puede entrar en cuatro estancias ocultas, pero sólo la del gran pez dorado **multiplicará** el número de ítems conseguidos. Para acceder a ellas, tenéis que desplazaros en línea recta desde el punto de partida sin preocuparos por la pared de piedra con la que os topáis, ya que **Enguarde** la atraviesa sin ninguna dificultad.



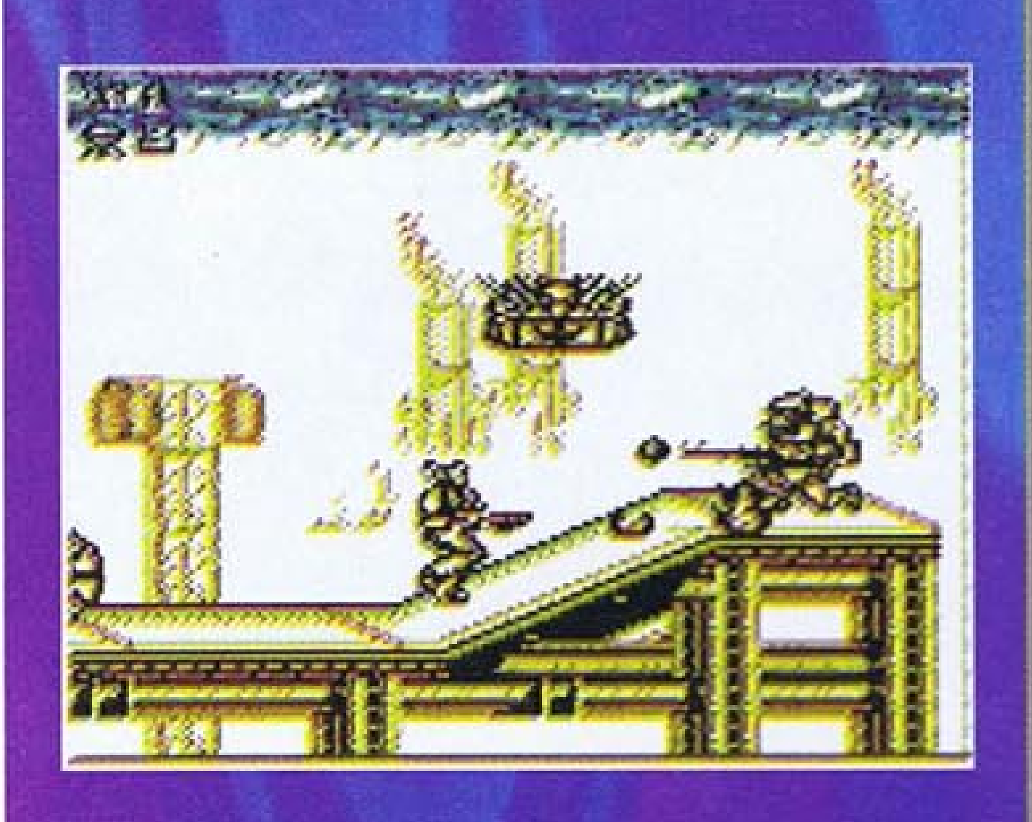
PROBOTECTOR 2

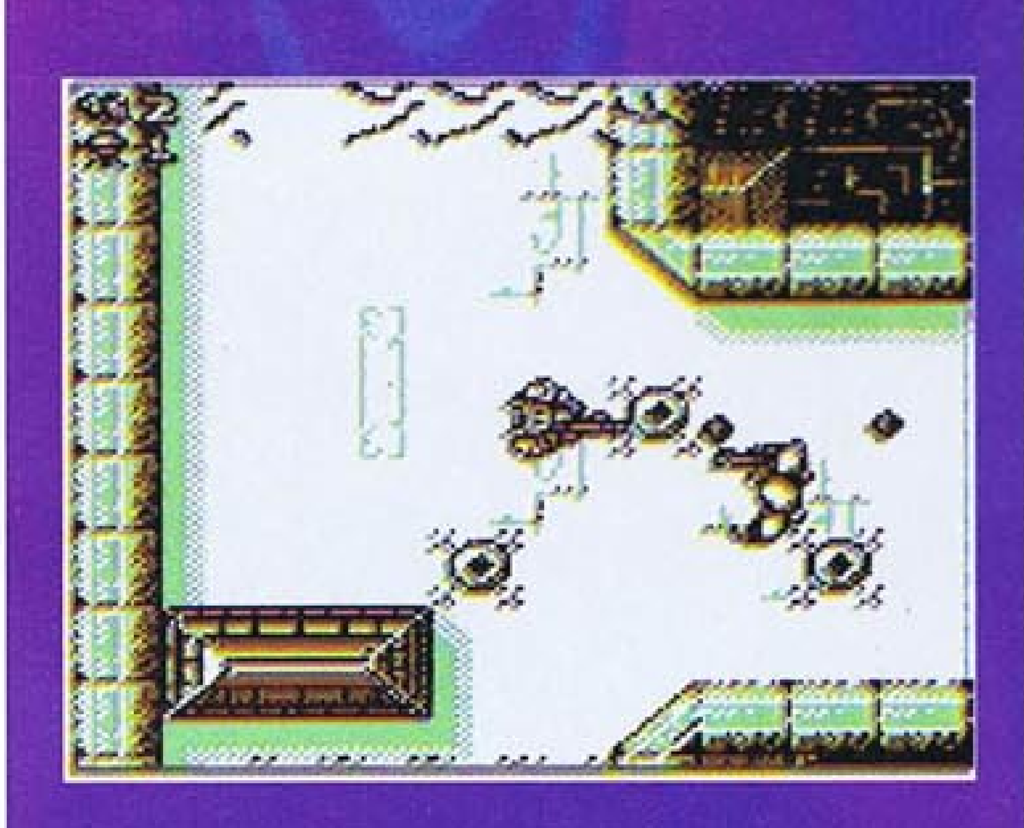
GAME BOY

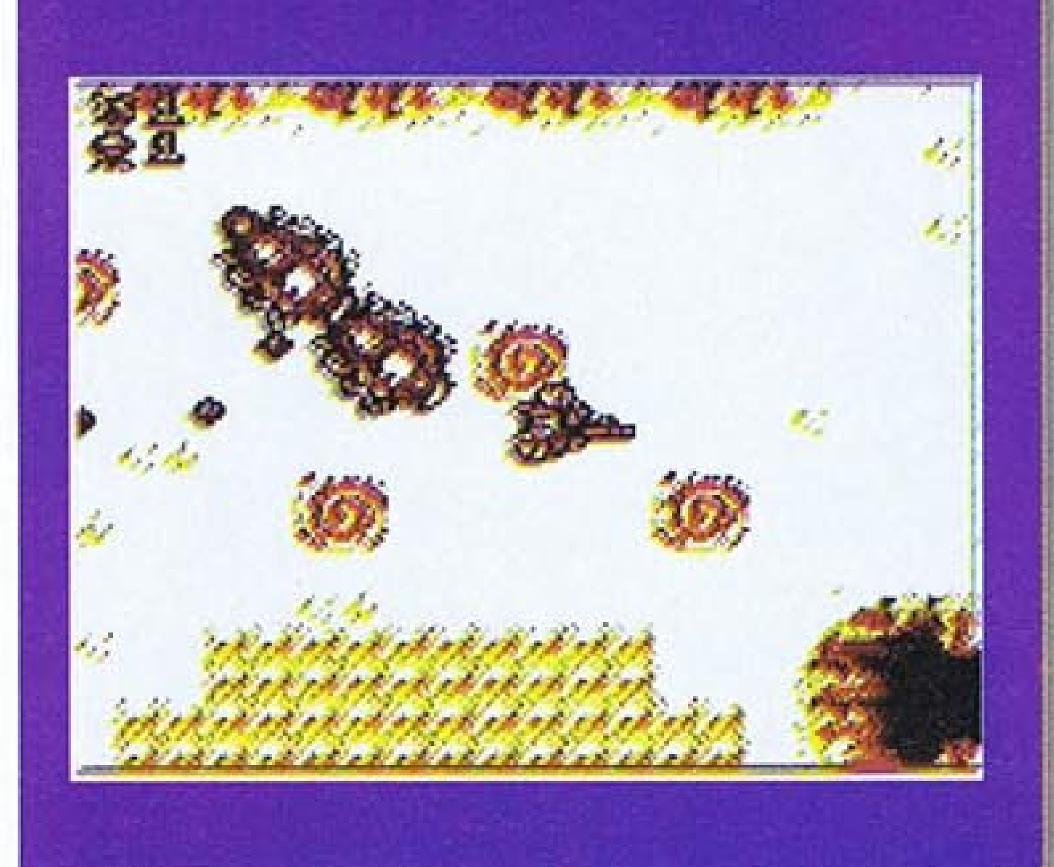
Todos los códigos

Por si acaso aún no has tenido oportunidad de saborear este delicioso **arcade portátil de Game Boy**, *aquí tienes los passwords necesarios para no perder ni un bocado.*

Fácil (Easy):
Nivel 2: DTL3
Nivel 3: DWVQ
Normal (Normal):
Nivel 2: 3KN3
Nivel 3: 25BJ
Nivel 4: BFTS
Nivel 5: N6BY
Duro (Hard):
Nivel 2: JVCF
Nivel 3: JMJC
Nivel 4: N4T5
Nivel 5: N6BY
Maníaco (Maniac):
Nivel 2: KTKQ
Nivel 3: 4DRC
Nivel 4: 4213
Nivel 5: NDDD







SECRET of MANA

The Secret of Mana es uno de esos juegos que atraen a todo el mundo. Su inmenso mapeado, trepidante acción y elevadas dosis de estrategia le convierten en un entretenimiento apto para cualquier edad; o al menos, para cualquier edad en la que todavía se conserve la paciencia. Y es que los que hayan hojeado las instrucciones habrán leído que el juego puede durarles más de 70 horas. En estas páginas, intentaremos ponéroslo algo más fácil. Pero, para que todo termine bien, tendréis que poner de vuestra parte.

Por David García

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DIA 1: EL BRILLO DE LA ESPADA

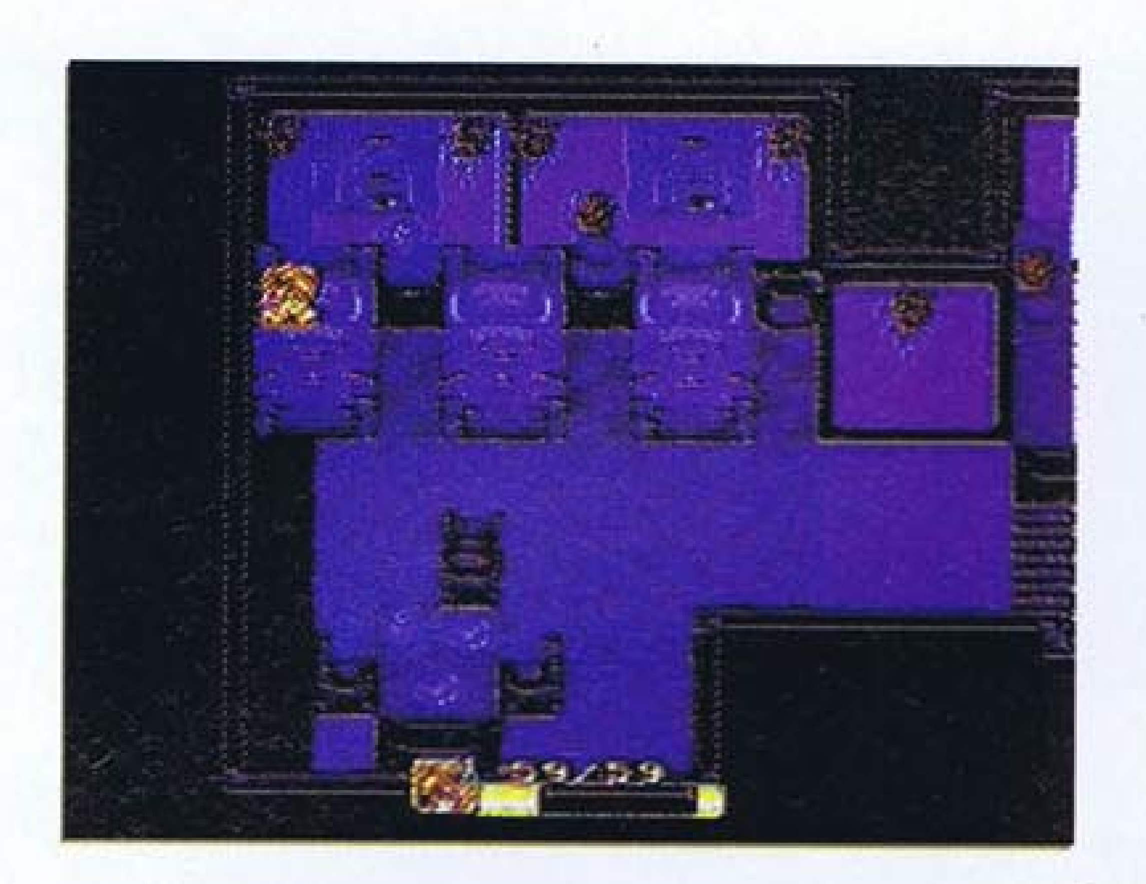


El día no empezó bien cuando, por desgracia, **me resbalé** en aquel tronco que atravesaba el río. Me encontraba sólo y empapado. Pero, de pronto, recordé unas palabras que algún tiempo antes había oído a mi querida abuela. Algo sobre una **brillante espada** cerca de las cataratas. Como las cosas no podían ir peor y me encontraba con el cuerpo aventurero, decidí pasar el tiempo **buscando aquel tesoro**. ¡Ay, me-









nuda idea! El caso es que, mientras recorría la zona, noté un enorme resplandor y algo que **pronunciaba mi nombre**. No podía dar crédito a mis ojos: era la espada. Sin dudarlo, me acerqué allí y tiré con todas mis fuerzas. Fue difícil, pero tras una cegadora luz -un preludio nada bueno- conseguí empuñar **la magnífica daga**.

Con tal herramienta en mi poder, me fui abriendo paso con la sana intención de llegar a mi querido **Potos** y contarle a todo el mundo mi hazaña. ¡Otra de mis maravillosas ideas! Al llegar a mi tierra natal, hablé con los vecinos que me encontré y todos me decían que el **Anciano** (algo así como vuestro alcalde) quería hablar conmigo urgentemente. Mnnn... malo. En previsión de lo que pudiera ocurrir, decidí ir a la tienda y comprarme una bandanna y recuperar fuerzas **tras un día agotador**.

DIA 2: EL DESTIERRO









Y, desafortunadamente, se cumplieron todas mis sospechas. El Anciano me explicó que **la espada** que había sacado de la roca llevaba muchísimos años allí y que **era la protectora del poblado**. "Semejante ofensa sólo puede pagarse con el **destierro**", fueron sus palabras; cuando, de repente, la tierra comenzó a temblar y un **enorme agujero se abrió bajo nuestros pies**.

El **Anciano y yo caímos** a las profundidades y una **enorme hormiga** pretendía que fuéramos su plato principal. Por suerte o por desgracia, yo tenía la espada y la bandanna, y por tanto yo tenía que luchar. Tras gotas de sudor, logré **vencer al insecto** y devolver al Anciano, sano y salvo. Pensé que eso me libraría del destierro, pero no. Se despidió de mí, bajé al sótano y cogí **50 monedas** y comencé mi aventura por los mundos de **Maná**.

Antes de despedirme del Anciano, me encontré con alguien que decía llamarse **Jema**. Aunque estaba todavía bastante aturdido por el enfrentamiento, le entendí algo de una leyenda sobre la espada y que el que más sabía sobre el tema era un tal **Luka, que vivía en Water Palace**. Tras el enfrentamiento con el hormigón armado, me encontré con la **Sword Orb**, pero no funcionaba; de ahí, que le preguntara a Jema que cómo podía arreglarla. El me dijo que **Watts** podía hacerlo, pero para saber dónde estaba debía ir a **Gaia's Navel**. Aunque lo primero era lo primero. Mi objetivo era ir a Water Palace.







Durante el viaje, me encontré con **unos soldados** con los que tuve ocasión de conversar durante algunos segundos y tuve, igualmente, la oportunidad de reponer fuerzas en **la posada de Neko**, que era cara, pero, eso sí, limpia.

en clave Nintendo

RAGING FIGHTER
GAME BOY

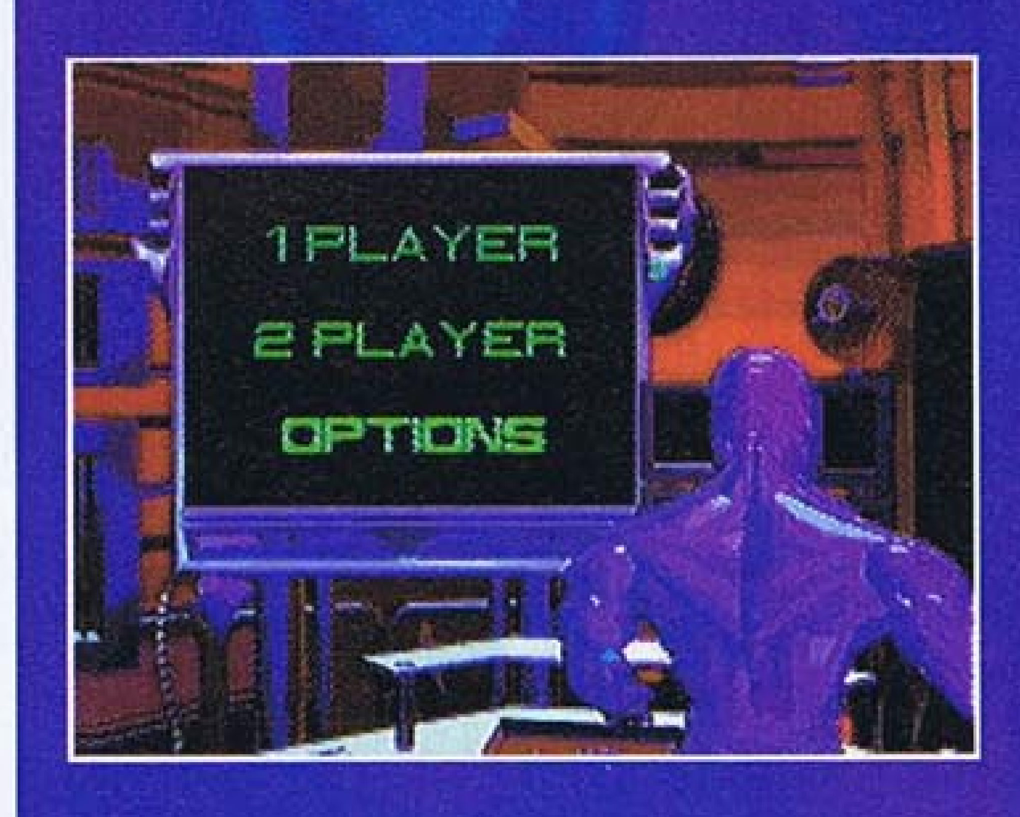
Lucha contra el mismo personaje

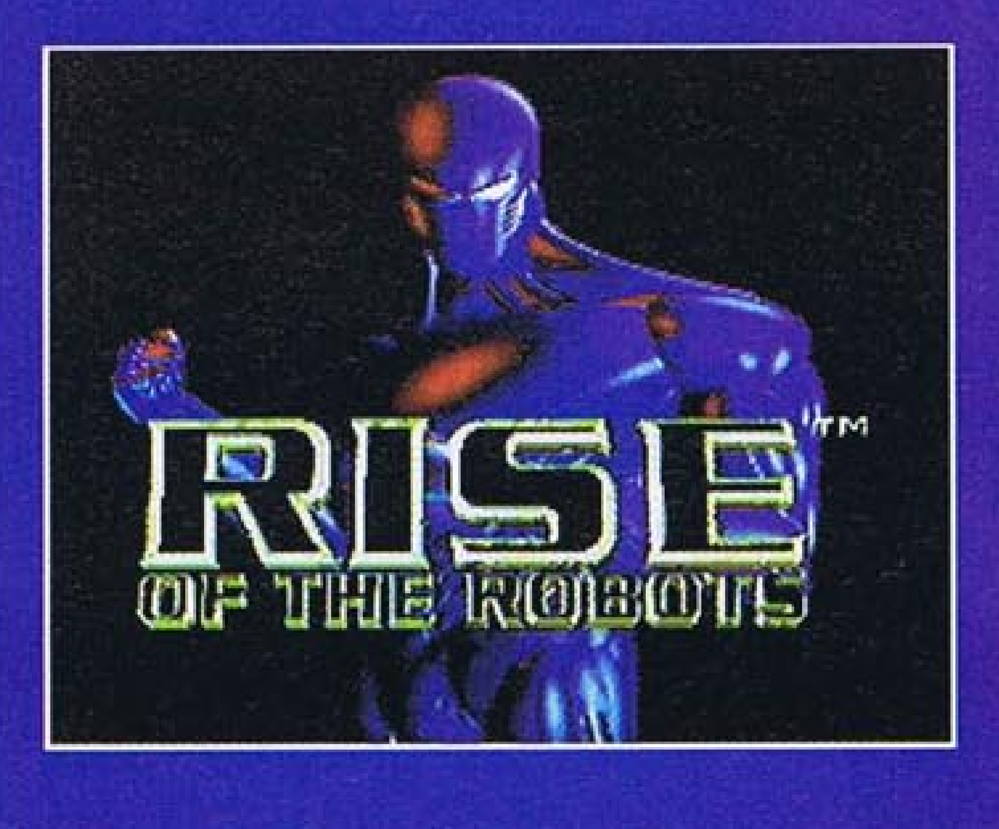
Si ya lo sabíais, no hace falta que lo practiquéis. Pero si aún no lo conocíais, tomad nota. En la pantalla de opciones **de este fantástico juego de lucha de Konami**, *presiona arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A. El segundo player será el mismo que el primero.*

RISE OF THE ROBOTS
SUPER NINTENDO

Elegir al Supervisor como segundo jugador

Entra en la pantalla de opciones y presiona arriba, derecha, abajo, izquierda y cualquier botón de fuego en el mando del primer jugador. Entonces, **elige modo dos jugadores** y **el androide.**





DIA 3: LUKA

Cuando llegué al **Water Palace**, **Jema** ya estaba esperándome. Al instante, me condujo ante Luka. **Luka era un anciano con más de 200 años**, pero muy bien llevados. Tras una acalorada conversación, llegué a conocer mucho más sobre la espada. Luka dijo que lo mejor para resolver el problema de mi querida Potos **era dividir los esfuerzos**.

Por un lado, **Jema iría a hablar con el rey de Pandora y yo debía ir a hacer lo mismo con Watts**, el herrero. Para ello, no me quedaba más remedio que ir a las peligrosas tierras de **Gaia's Navel** y preguntar a sus habitantes por el paradero de nuestro amigo. Antes de irme, **Luka** me repuso mi maltrecha energía y me obsequió con el **Spear** (lanza).







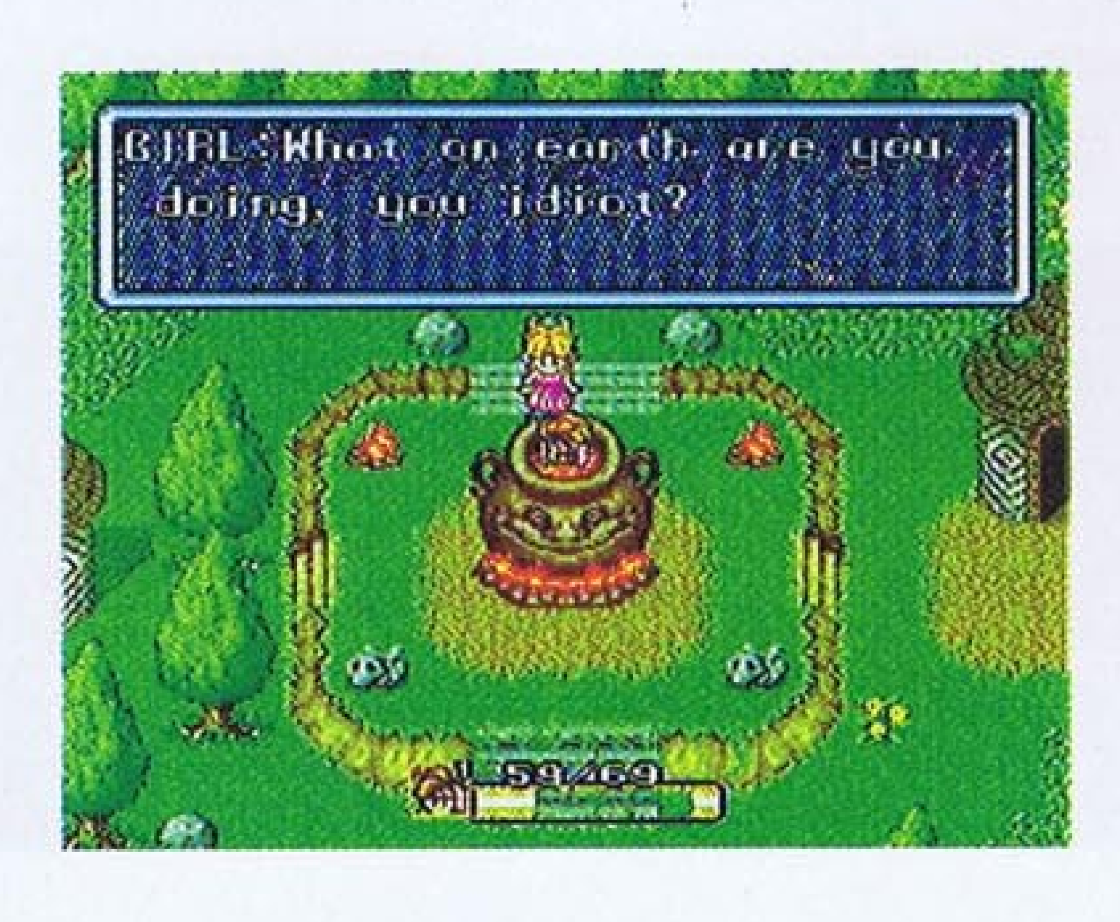
DIA 4: LOS GOBLINS





El camino que conducía a **Gaia's Navel** se encontraba al Sur del **reino de Pandora**. Hacia allá, encaminaba mis pasos cuando, sin saber ni cómo ni por dónde, **una hambrienta banda de Goblins me capturó**. Por un momento, pensé que mis días de aventurero habían acabado; más que nada porque me metieron en una cazuela y me condimentaron con un poco de pimienta. Peligroso, ¿eh?

Ya empezaba a sentir el calorcito en mi trasero cuando apareció **una bella muchacha que me rescató** de las llamas. Poco pude saber sobre ella porque, desgraciadamente, ni siquiera me dijo su nombre.



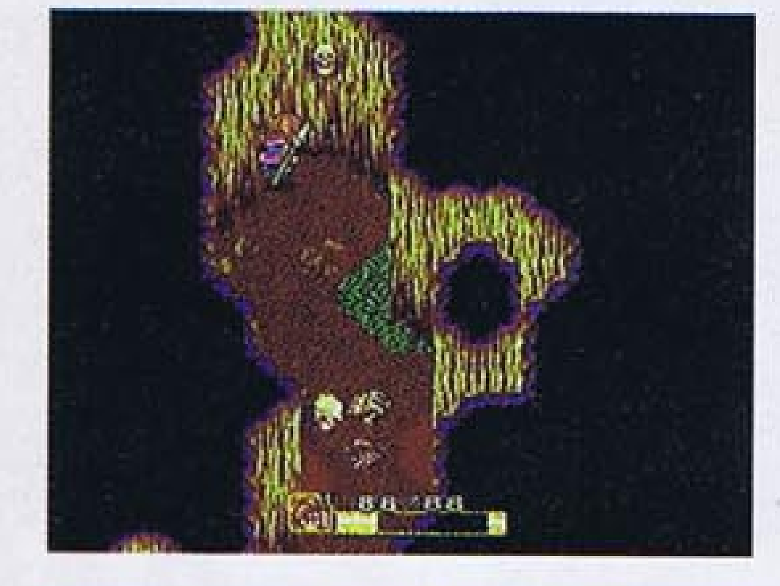


DIA 5: GAIA'S NAVEL

Después de una complicada travesía, llegué sano y salvo a **Gaia's Navel**. Lo bueno del viaje fue que pude ir practicando con el manejo de mi nueva lanza y, a la vez, coger algo de experiencia. Gaia's Navel era **un mundo tenebroso** lleno de extrañas criaturas y de complicados pasadizos. Para acceder hasta la guarida de los **Dwarfts** (recordemos que éstos son los únicos que saben donde se encuentra el herrero) tuve que empujar una serie de interruptores camuflados bajo **forma de calaveras**.

En fin, que, después de todo, encontré a **Watts** y por la "módica" cantidad de **100GP** se dignó a afilar mi maltrecha espada. Pero lo más sorprendente fue lo que ocurrió después. Pagué **50GP** por presenciar un show y además le di otros **100GP** a un pequeño duende. Parece que, de esa manera, **me gané un montón de amigos**, y lo mejor es que, al final del espectáculo, me devolvieron el dinero.













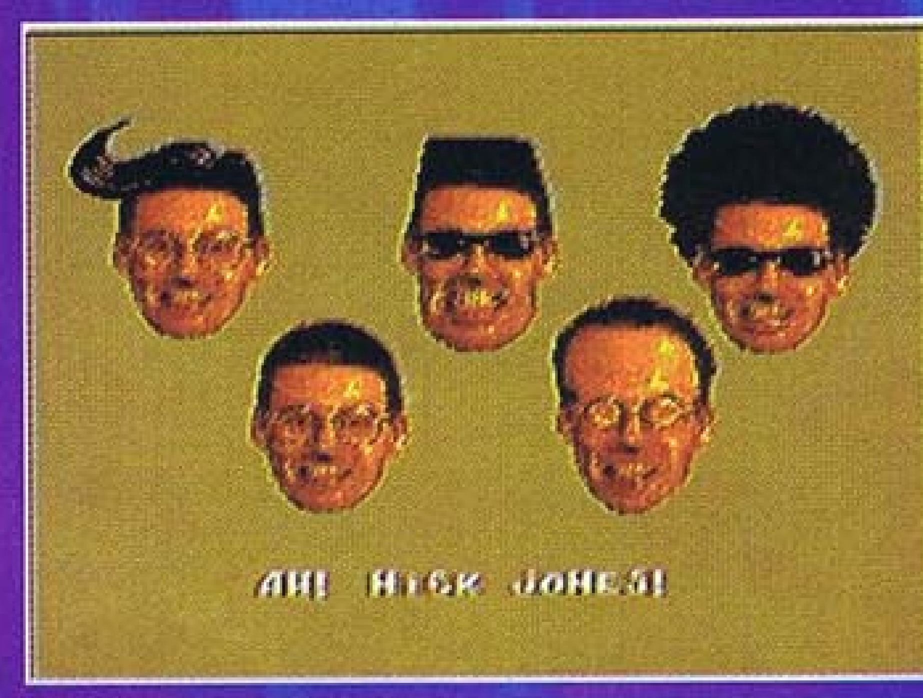
Así de bien iban las cosas cuando, de pronto, **un nuevo temblor**. Ante mi, apareció una **monstruosa planta**, conocida como **Tropicallo**. Me arrojó calabazas, raíces y un montón de cosas más, hasta que, gracias a mi buena forma y, todo hay que decirlo, a mi buena facha, la derroté. Y así, conseguí la **"Spear's Orb"**. No me parecía de buena educación marchar sin despedirme de **Watts**. Y mira tú por donde, fue el herrero quien me agradeció a mí mi victoria. Tan contento estaba que decidió entregarme su propia arma: **Watts´s Axe** (El hacha de Watss).

en clave Nintendo

EARTHWORM JIM
SUPER NINTENDO

Marchando una de especiales
Por si aún nos faltaba algún **cheat mode** *por ofrecer de este fantástico juego, ahí va un* **completo dossier de combos** *enviados por los mismos* **chicos de Shiny. Dave Perry incluido.**





- **Para descubrir a los programadores:** *Pausa el juego y haz Y, A, B, B, A, Y, A, B*
- **Vida extra** *(una sóla vez)*: B, B, A, X+Y, A, A, A, A
- **100% energía** *(también una vez)*: A, B, X, Y, Y, X, B, A
- **9 disparos de plasma** *(una sola vez)*: A, A, B+ botón L, A, A, X, B+botón L, X
- **Directo al nivel 2:** Y, X, Y, X, A, B, A, X

KID KLOWN
SUPER NINTENDO

Pasar nivel
Ahí va uno de esos **trucos** *seguros que* **necesita de práctica**; *vaya, que a la primera nunca sale, pero luego es imprescindible. En la pantalla de presentación, toma el mando del segundo jugador y*

Extraordinario este juego en 3D para la portátil de Nintendo. De todas maneras, presenta algunos problemas algo difíciles de resolver que ahora nos ocupamos de aclarar. Vaya, que vamos a despejaros todas las dudas para que el rockero llegue a culminar su objetivo.

Por Javier Castellote

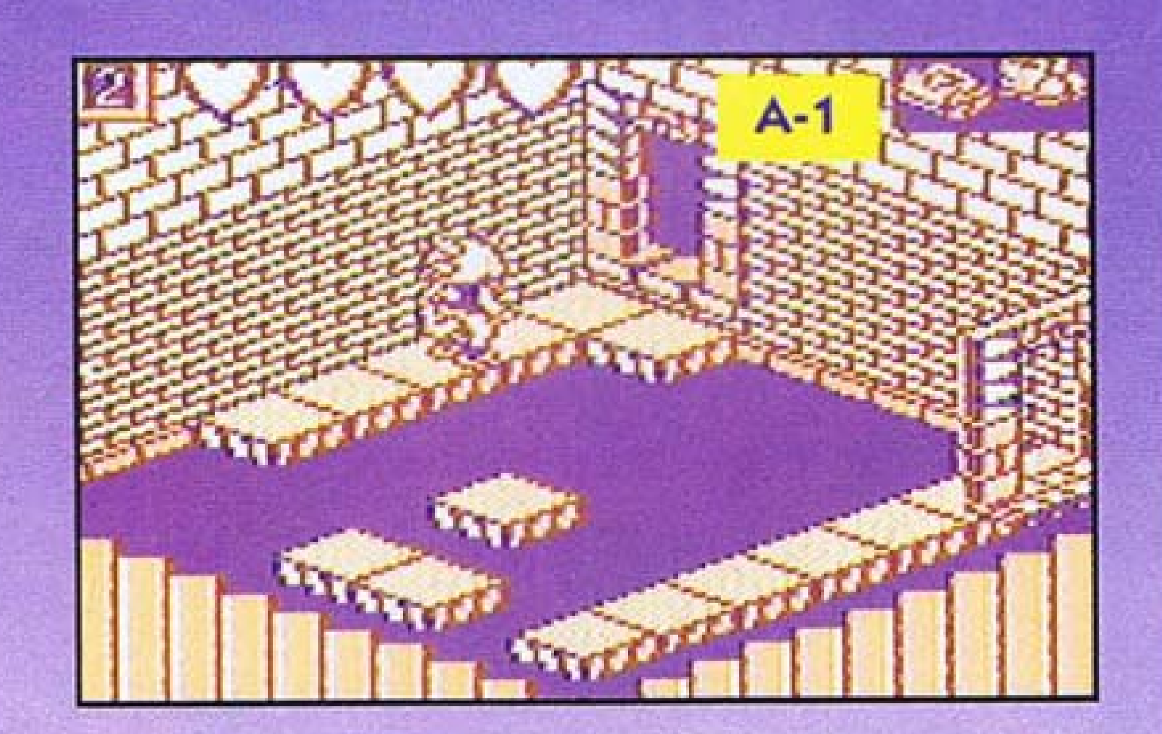


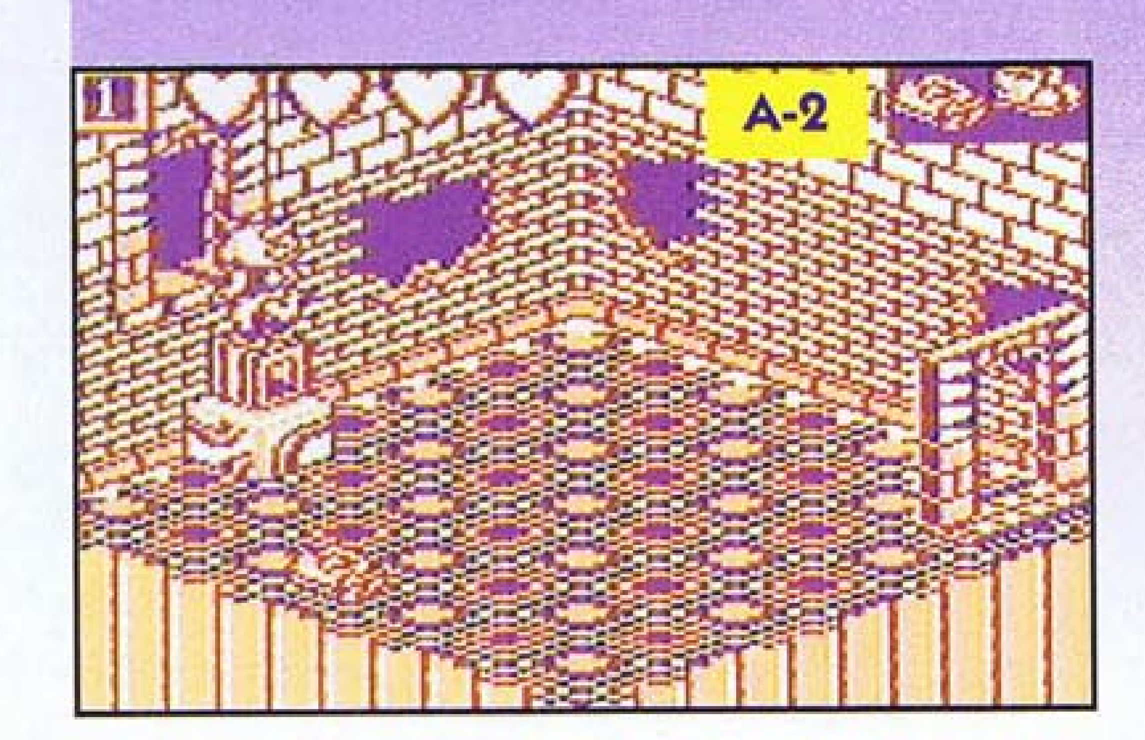
Monster Max

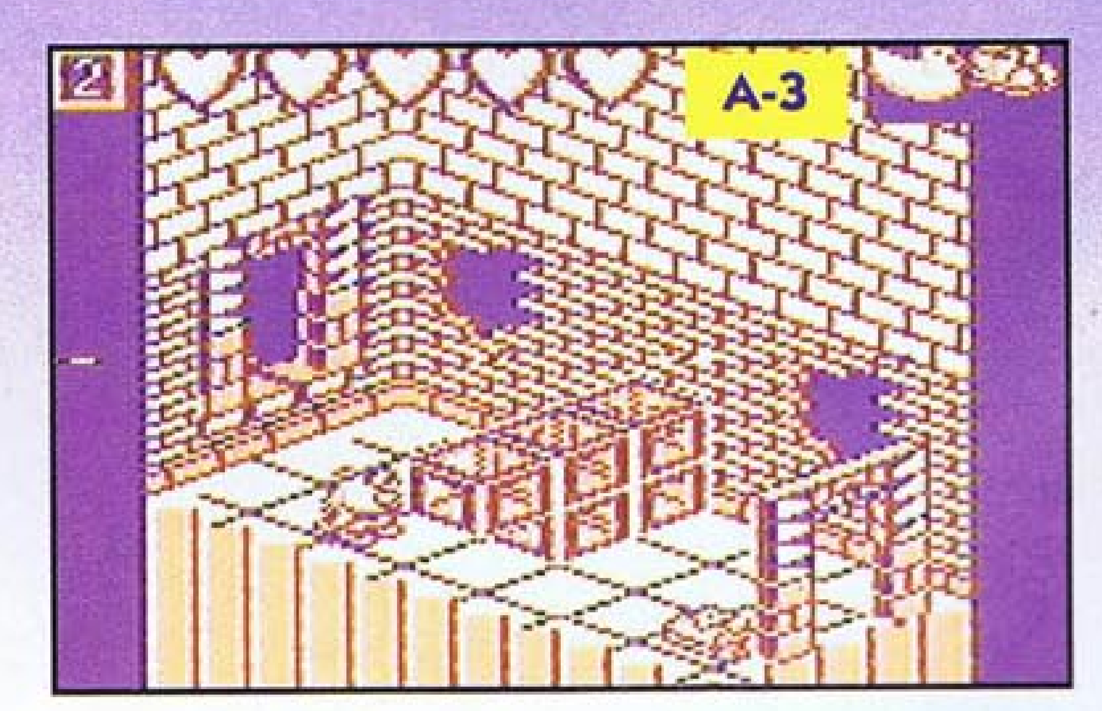
Piso 1 Piso 1 Piso 1

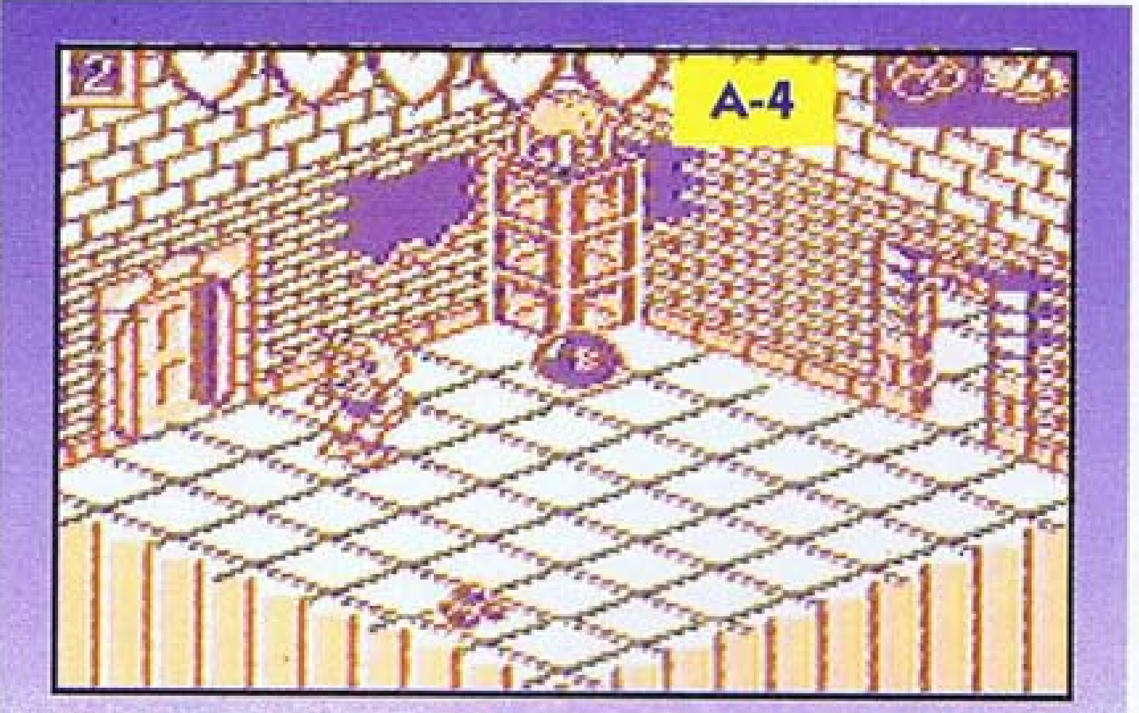
PUERTA A: Alcanza la habitación A-1 e introdúcete por la ventana de la derecha, donde encontrarás un **lingote de oro**. Luego déjate caer y ve atravesando puertas hasta llegar a la A-2, allí tendrás que coger la caja de la izquierda y guardarla en la cartera, después **arrastra el bloque** del centro hasta la ventana y coloca la caja encima para pasar a la siguiente estancia.

Más adelante, en la A-3, deberás sustituir la cartera por **el pato** para poder pasar por debajo de los bloques y, en la siguiente, reemplaza el pato por las **bombas** y destruye todos los





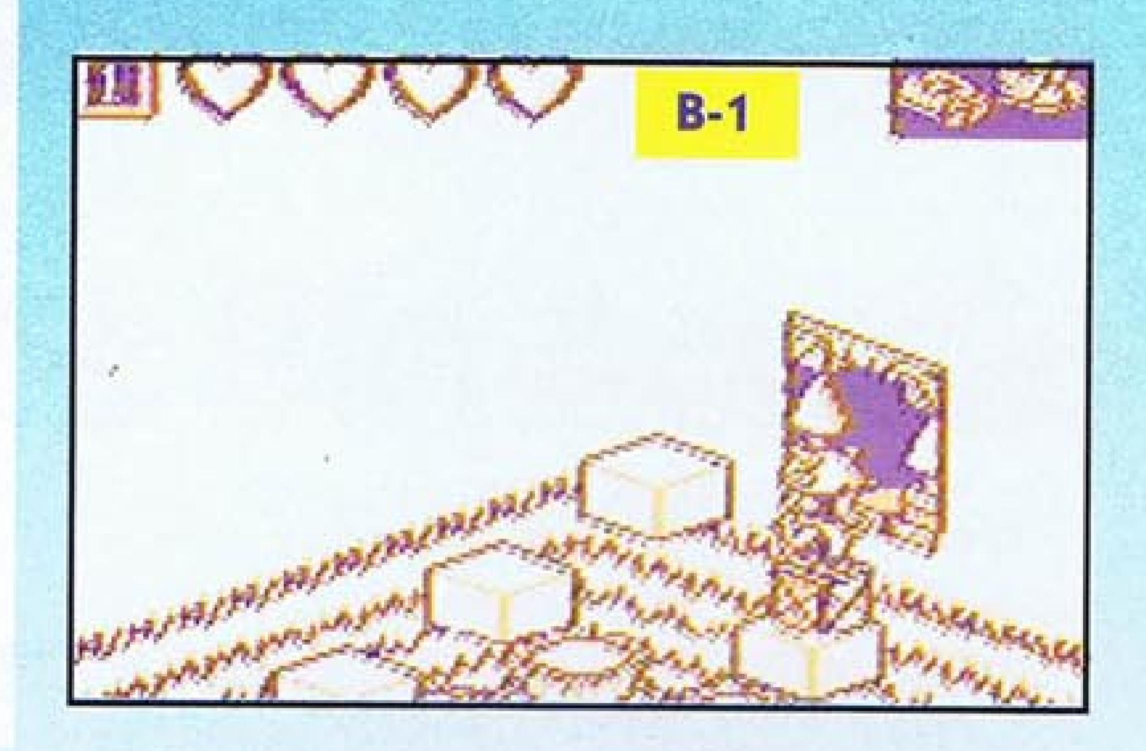


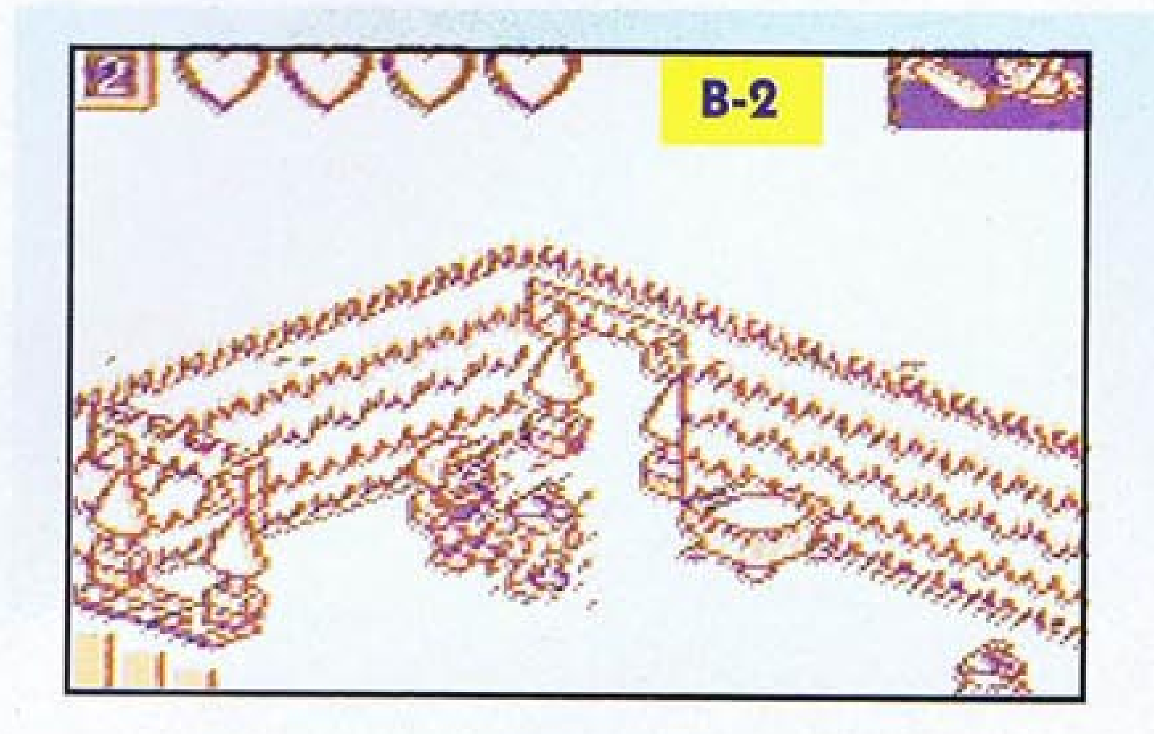


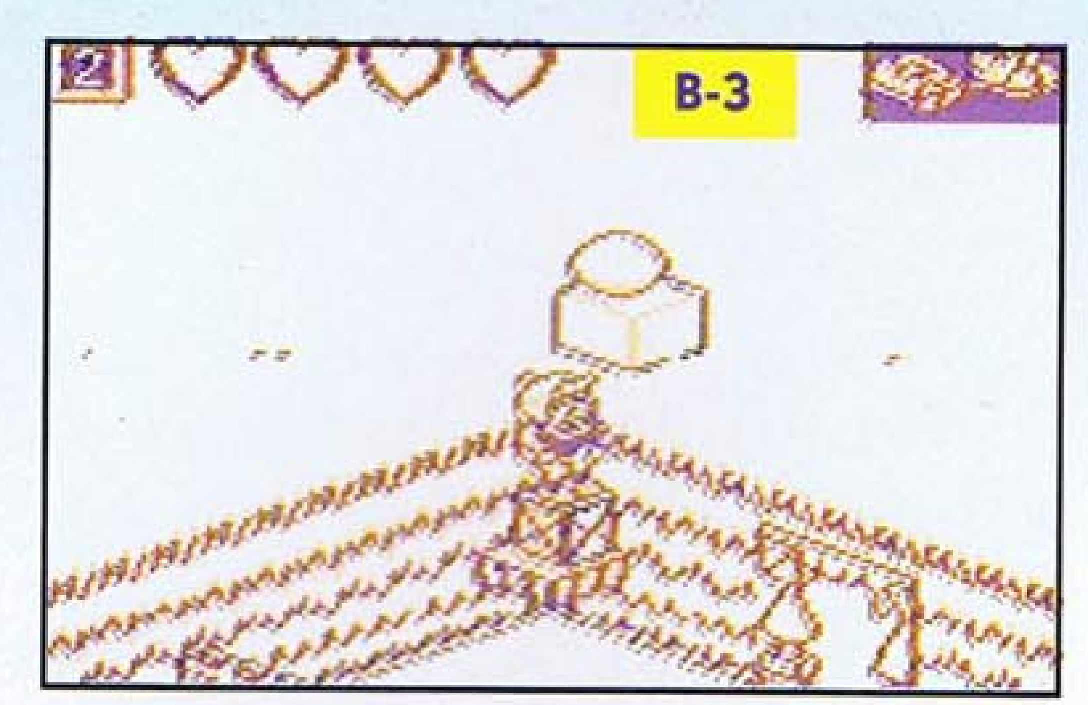
bloques que obstruyan tu paso. Por fin, llegarás a **la última habitación**, la A-4. Para que se abra la puerta final, tienes que colocar una bomba en la columna de bloques y explotar **el objeto que hay encima**.

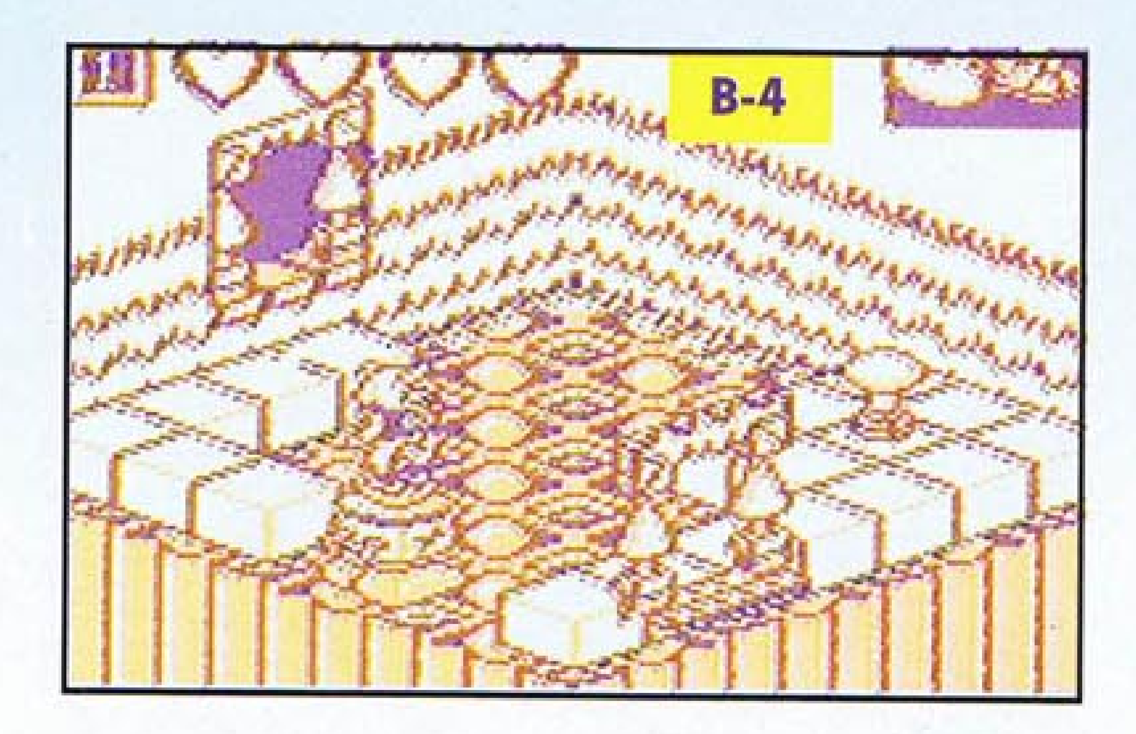
PUERTA B: Ve abriéndote camino a base de bombazos hasta entrar en B-1. Allí, cambia **las bombas por la cartera** y guarda en ella la caja de la izquierda; luego, colócala sobre el último de los bloques y **podrás salir**. Atraviesa dos puertas y toma la espada, introdúcete en B-2 y **liquida** con ella a tus **enemigos**. Ahora, vuelve a cambiar **la espada por la cartera** y entra en B-3. Una vez allí, utiliza la caja sobre el bloque móvil y podrás alcanzar el campo de fuerza de la plataforma superior, necesario para **atravesar ileso** las siguientes zonas.

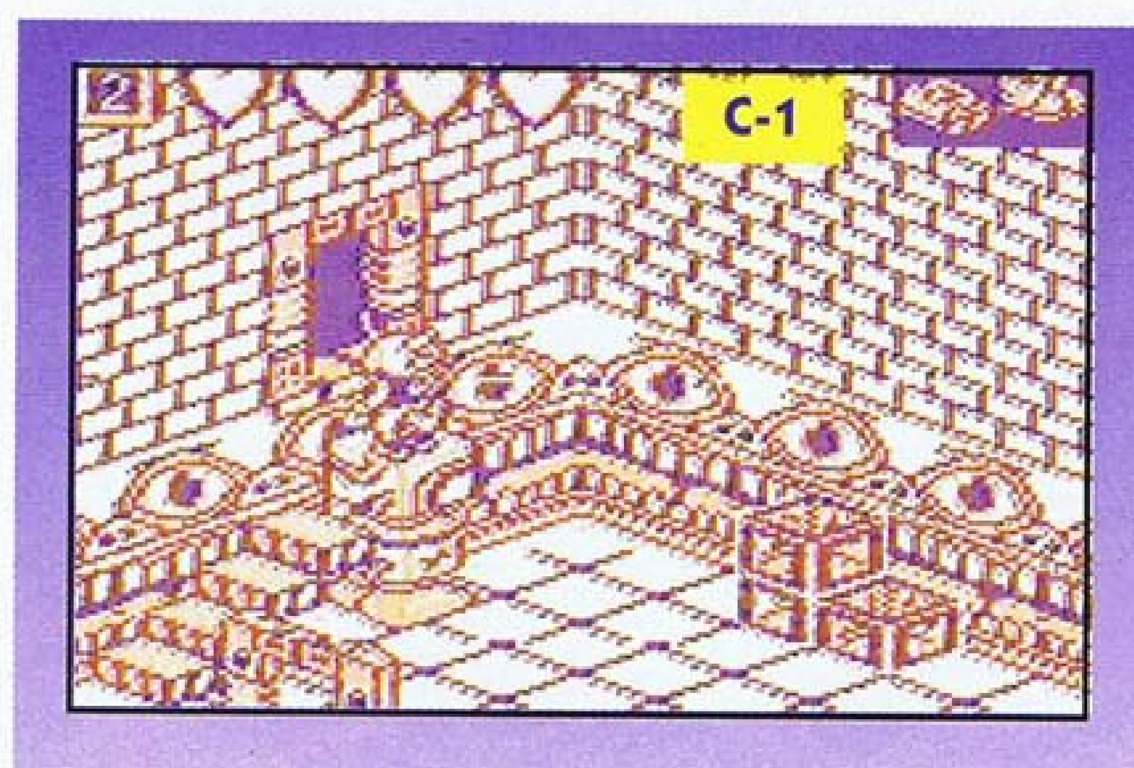
Más adelante, encontrarás una habitación con dos ventanas: introdúcete por **la más baja** y, luego, toma la puerta de la izquierda. Accederás a B-4, donde tendrás que manejar **un robot** con la palanca situada a la derecha y colocarlo de puente entre las dos plataformas. Dos habitaciones más allá está **el final de esta fase**.



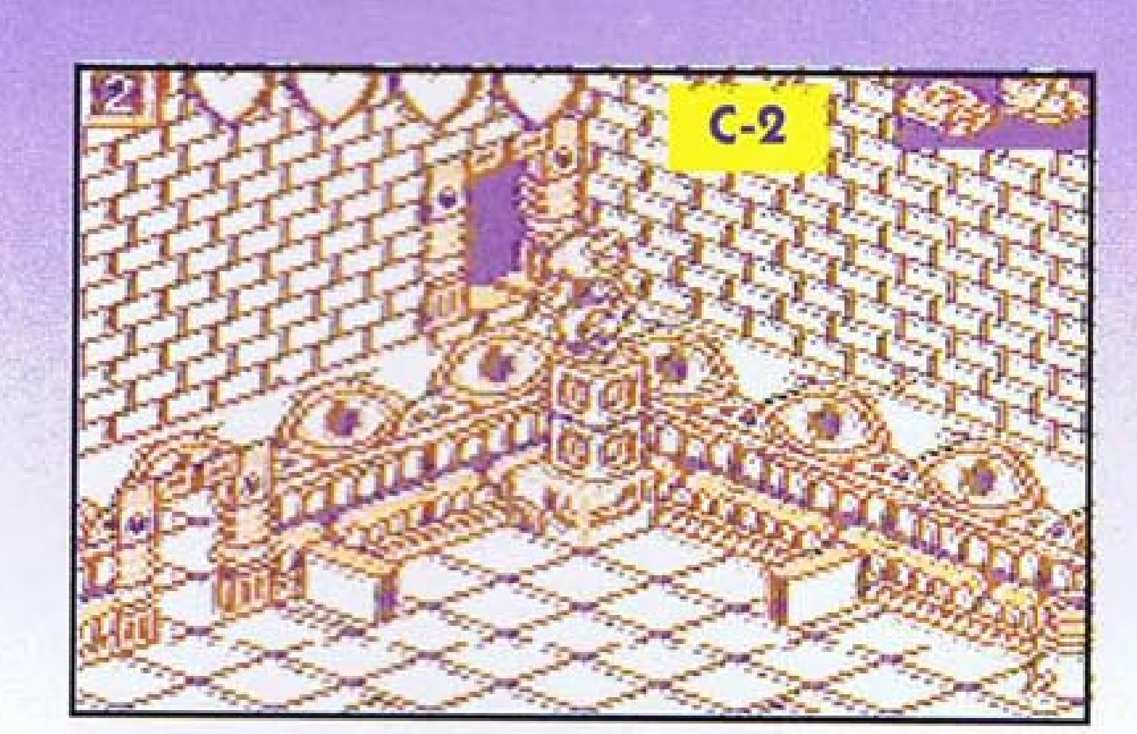


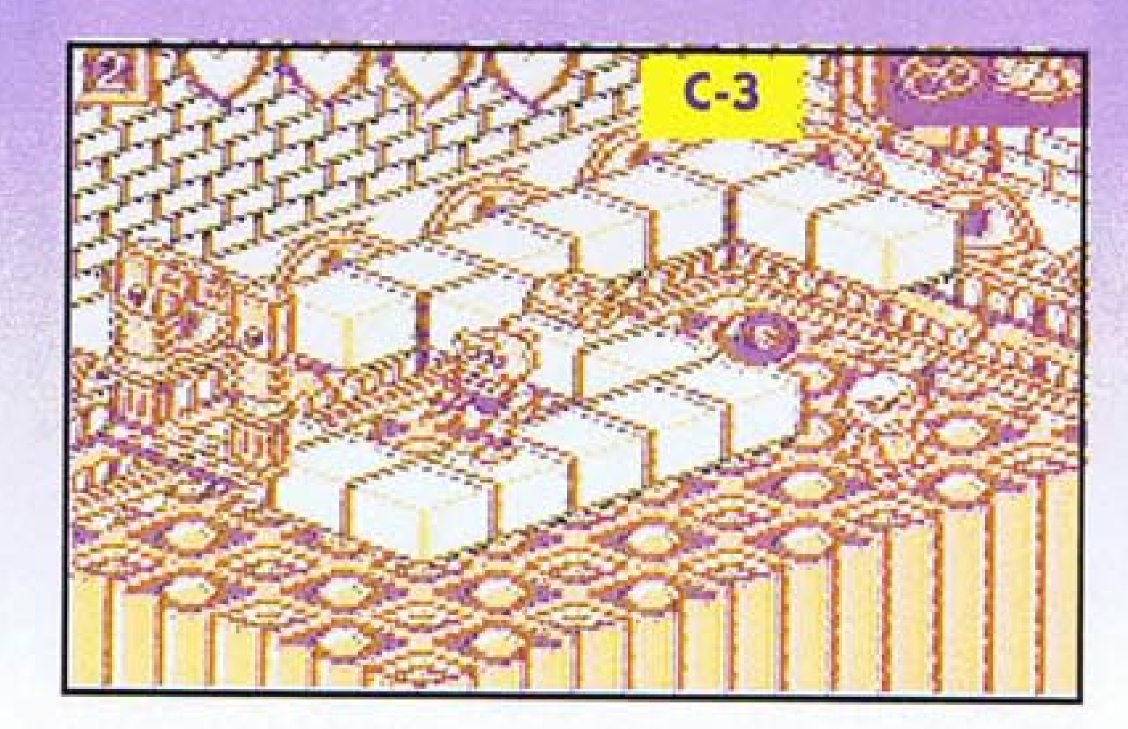




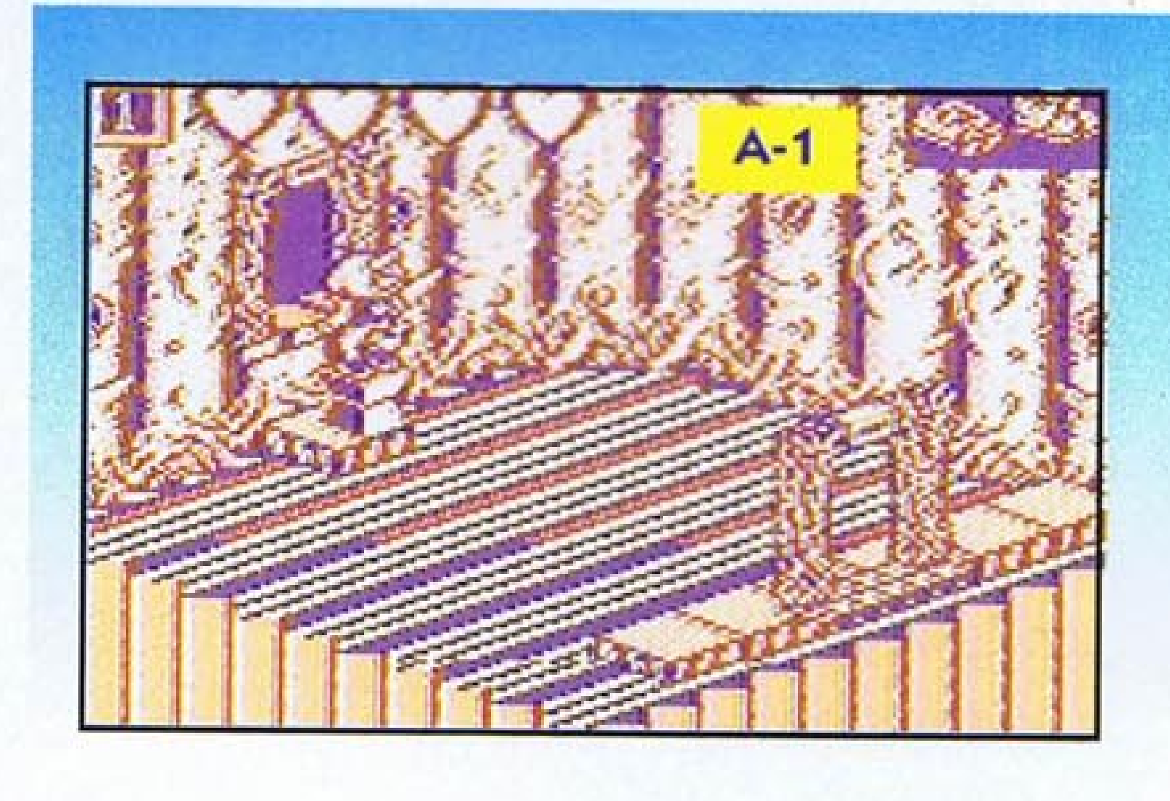


PUERTA C: En la segunda habitación, está el **lingote de oro** y **una cama elástica,** gracias a la cuál podrás salir por la ventana y pasar a C-1, donde tendrás que colocar **la caja amarilla** sobre la cabeza del robot y luego arrimar a éste a la ventana. Con la ayuda del pato, toma **el anillo de protección**, sal por la puerta de la derecha y encontrarás **un mapa completo** de esta fase. Luego, sube las escaleras y métete por la salida de la derecha. Cuando encuentres **una cartera**, no dudes en cogerla, ya que la necesitarás en C-2 para alcanzar la ventana superior **con ayuda de los otros tres bloques**. Ánimo; ya está cerca el final. Sólo te queda ponerle **una bombita al alquimista** en C-3 y habrás completado el primer piso.



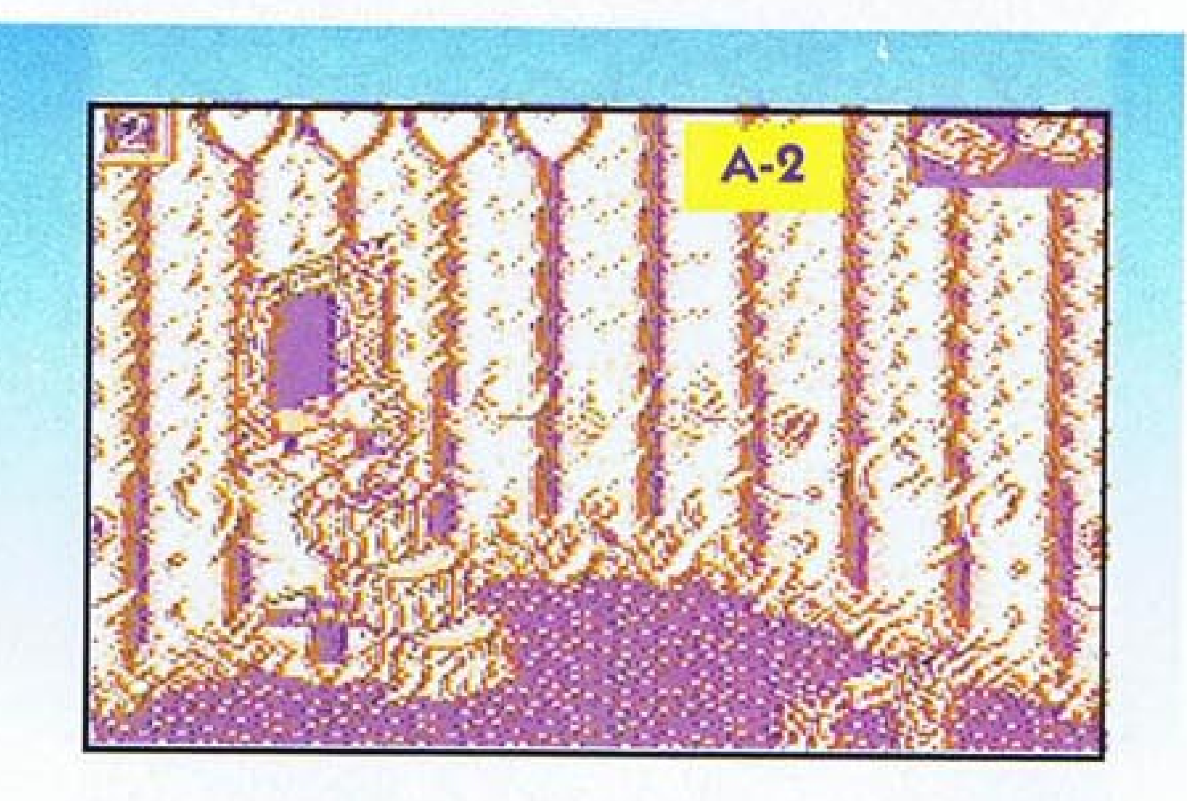


Piso 2 Piso 2 Piso 2



PUERTA A: De salida tendrás **un mapa de la fase**, pero, antes de irte, **recoge la cartera** ya que te hará falta para salir de A-1. Una vez te encuentres en A-2, coloca los **troncos de madera** en forma de escalera y pasarás fácilmente.

Avanza por la puerta de la izquierda y en A-3 coge **la cartera**, guarda en ella la pieza que hay junto al tronco y colócala junto a las **estrellas**





presiona el botón L. Pulsa entonces el botón R del mismo pad. Entonces, sin soltar el meollo, toma el mando 1 y haz lo mismo: L y luego R. Con los mandos y las manos en tales circunstancias, presiona los siguientes botones en ambos mandos. Para el nivel dos, los botones A; para el tres, los B; para el cuatro, los X; y para el cinco, los Y.

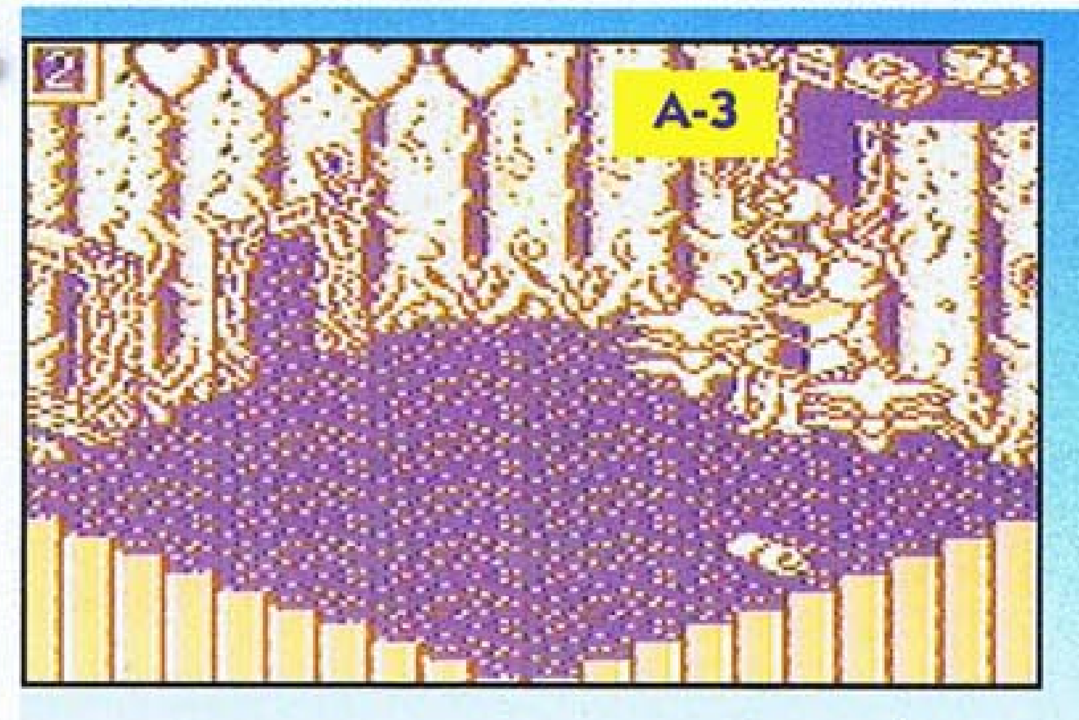


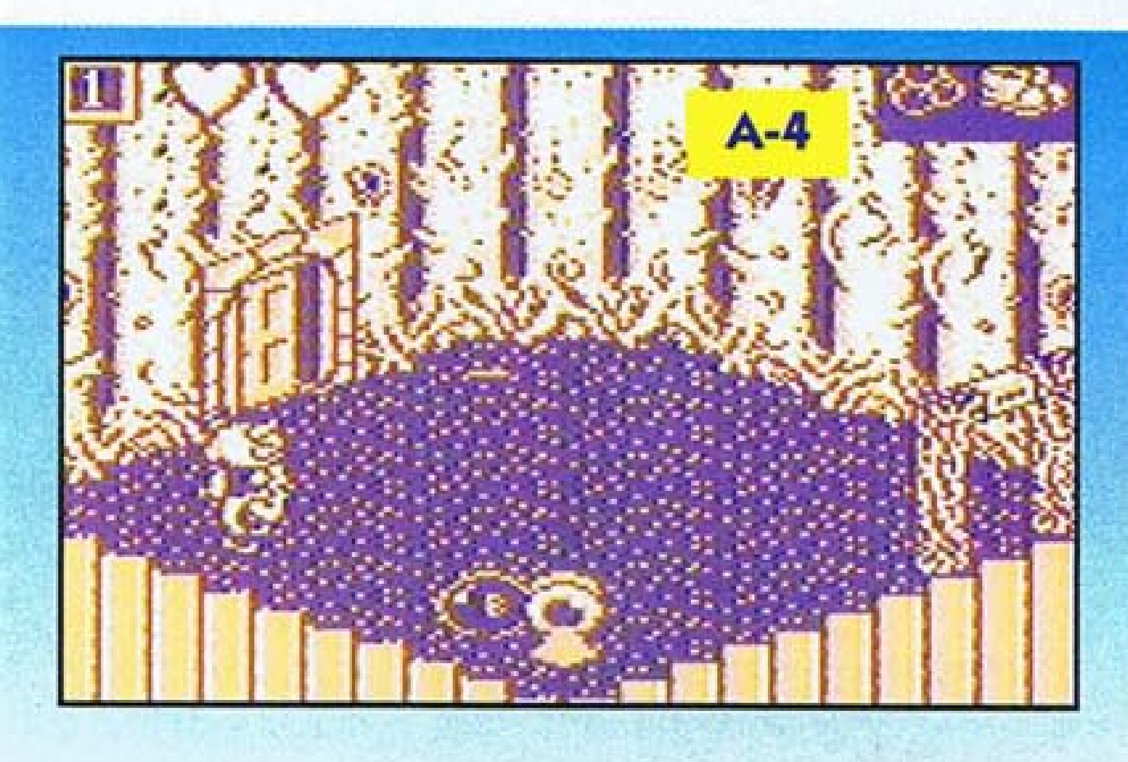
TINY TOON WILD & WACKY SPORTS

SUPER NINTENDO

Elegir prueba

En la pantalla de passwords, coloca a **Babs Bunny, Montana Max y Bookworm** *y luego pulsa el botón B. Si lo haces correctamente, accederás a un nuevo menú en el que podrás optar por cualquier evento (ojo, son bastante complicadetes), incluido uno denominado* **Marathon (imagínate de qué va la cosa)**, *que te* **hará odiar para siempre** *aquello de pulsar botones a una velocidad endiablada. ¿Ha salido bien? Pues nada, que si tenéis más trucos de este formidable juego de Konami no dudéis en enviarnoslos. Serán muy bien acogidos. Palabra de NA.*





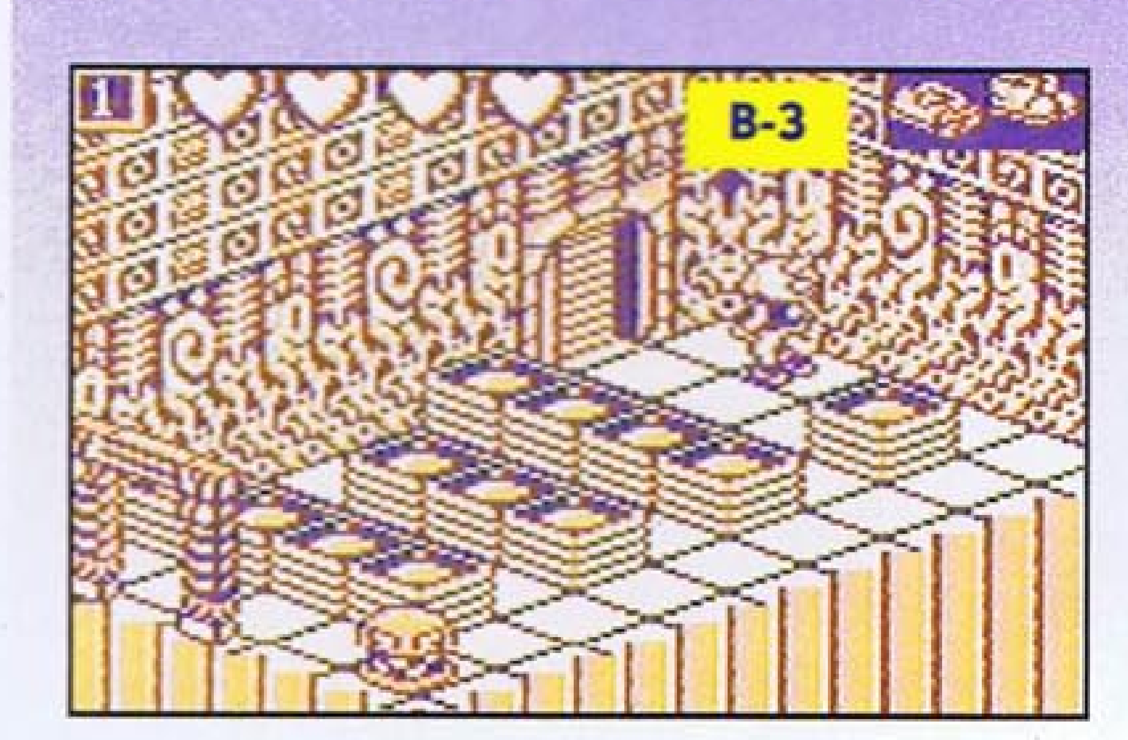
de la izquierda. La piedra hará **de tope** cuando empujes **el tronco** y podrás subirte a él para salir por la ventana. Al llegar a las escaleras, vé hacia la puerta del medio, salta el precipicio, toma **las bombas** y destruye el **ojo de cristal** en A-4 **para finalizar**.

PUERTA B: No dejes escapar **el lingote de oro** que está a poco de comenzar. Las dificultades comenzarán en B-1, donde tendrás que mover **al robot** para que tire la pieza de arriba.

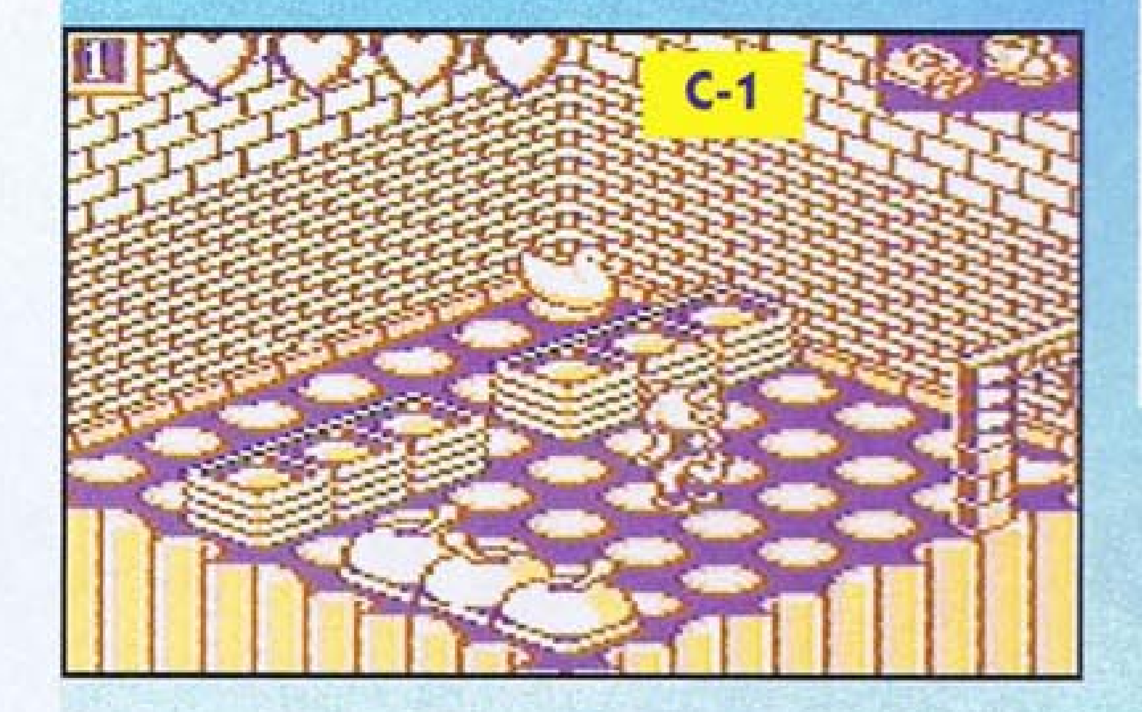
Luego, baja el robot, sitúalo junto a la ventana y coloca sobre él la pieza. Antes de salir, **recoge las bombas** porque las necesitarás en B-2. Toma **el superresorte** y asciende a la plataforma superior. Ya está cerca B-3, que es donde se encuentra **el libro secreto** de esta misión. Basta con saltar sobre él para **concluir**.

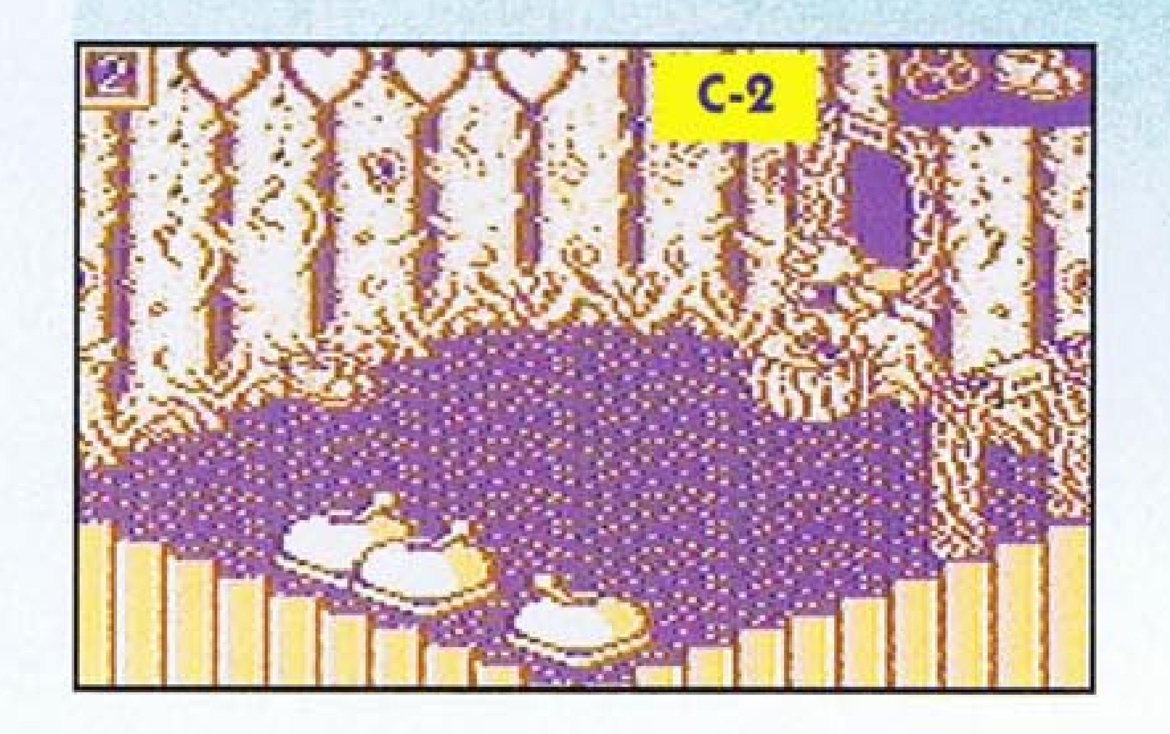






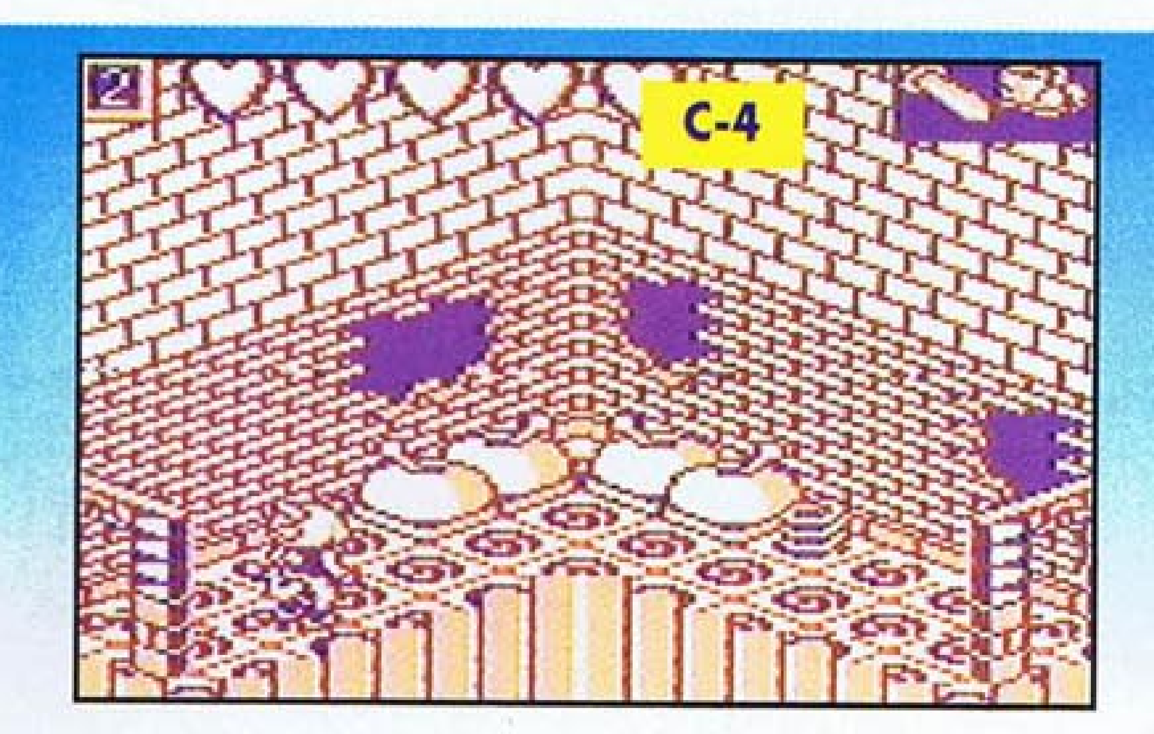
PUERTA C: Baja las escaleras e introdúcete en la puerta del piso intermedio, entrarás en C-1 y, colocando **las palancas** del modo que aparece en la pantalla, se abrirá el camino que conduce **al pato**. Baja al piso de abajo, **coge las bombas** y ve a la planta de arriba.

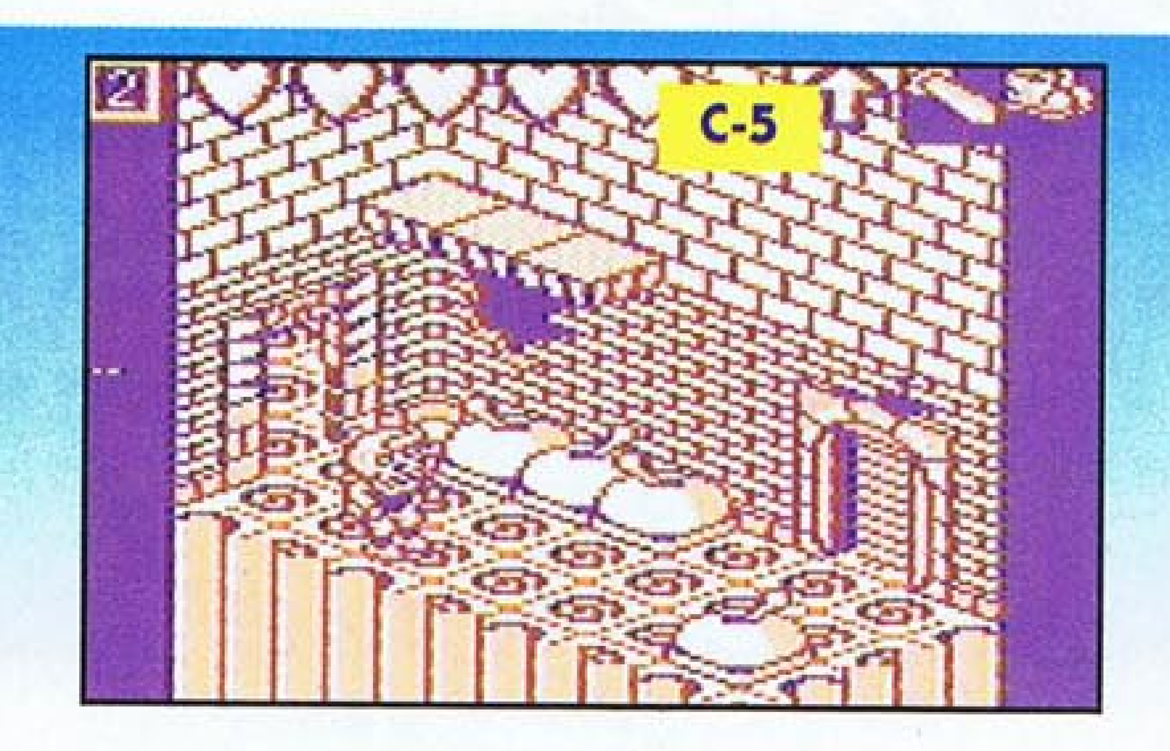






Así, llegarás a C-2 para colocar de nuevo las palancas del modo que refleja la pantalla correspondiente y poder **arrastrar el tronco** hasta la ventana. Pasad a la siguiente habitación y sím-

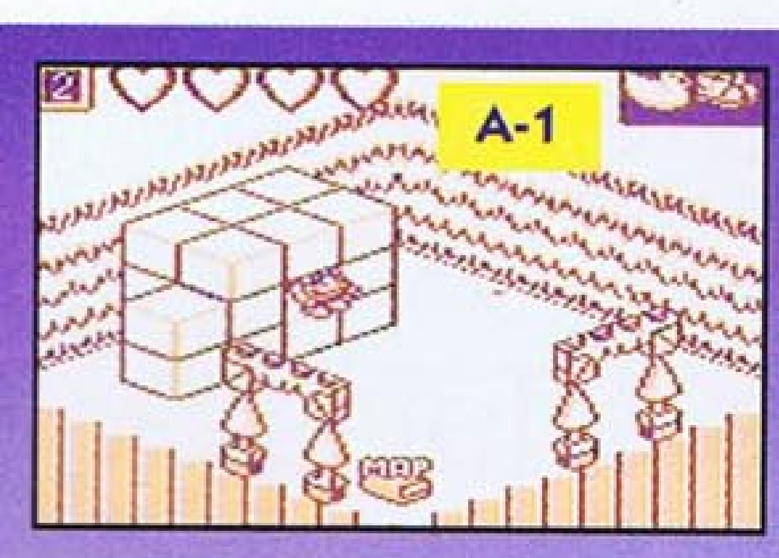


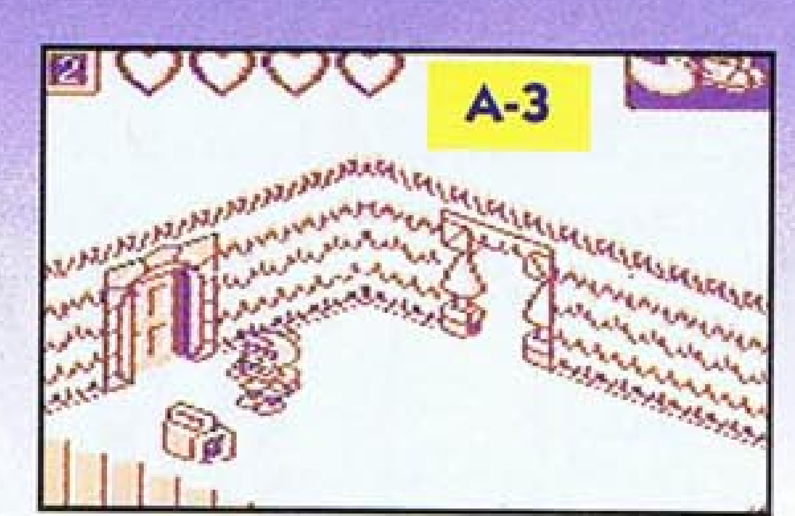


plemente empujad el tronco hacia la palanca y ya lo tendréis todo hecho. Más escaleras; ahora, necesitaréis coger la cartera de la planta baja y **la espada** de la del medio, subid al **piso más alto** y avanzad del modo que véis en C-3. Saltad al vacío y caeréis en C-4. Allí, mueve las palancas y aparecerá del cielo un **supermuelle**. Más adelante, está C-5. Combinad las palancas como en la pantalla y fin.

Piso 3 Piso 3 Piso 3

PUERTA A: A poco de empezar, se nos presentarán **dos puertas**: ¿Qué camino escoger?. Elige la izquierda hasta encontrar **el pato** y luego regresa para tomar la derecha. Este camino te **conducirá hasta el mapa** de la fase en la habitación A-1. Regresa a la habitación en la que cogiste el pato y **empuja el bloque central** de la segunda columna, empezando por la izquierda, como aparece en A-2. Con el pato, llegarás hasta A-3, que es donde está **la linterna** y, por consiguiente, el final de esta misión.

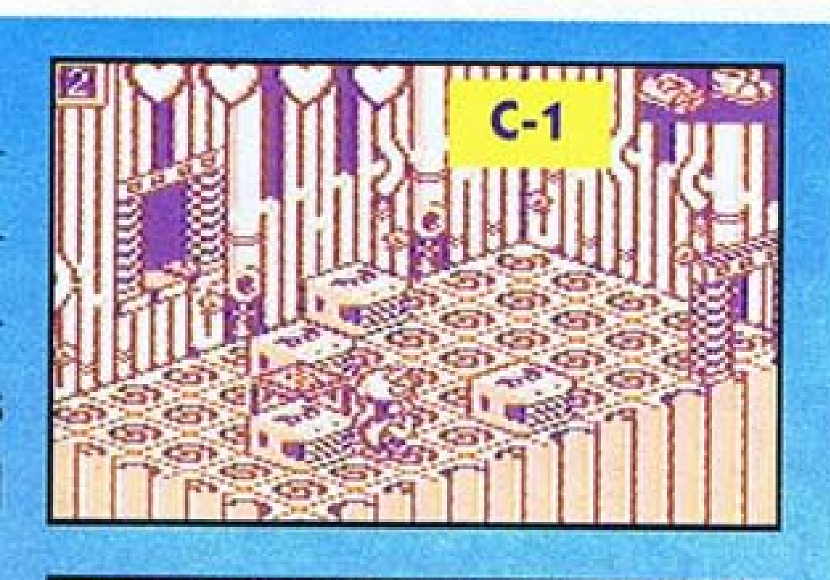


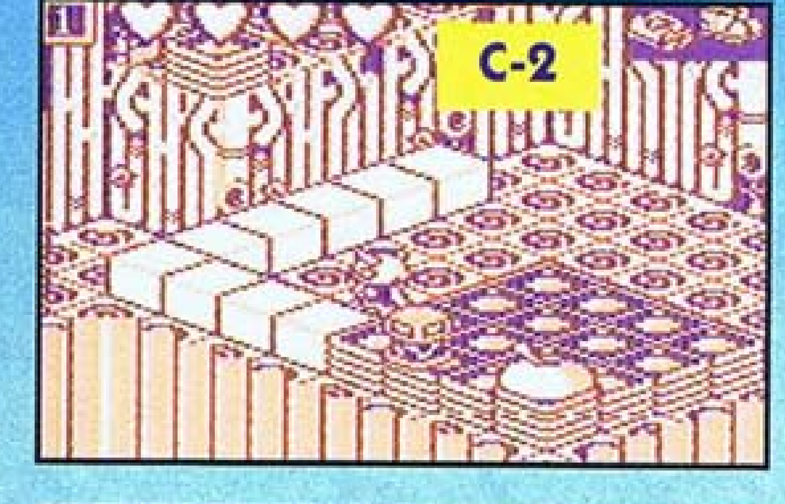


PUERTA C: Sírvete del movimiento de los bloques para atravesar las zonas en las que **el suelo te puede dañar**. La primera habitación complicada es C-1, en la que deberás ir empujando el bloque **marrón** en la dirección en que se encuentran **los amarillos** para que éstos vayan haciendo de tope y **frenen el impulso** del bloque que queremos acercar a la ventana.

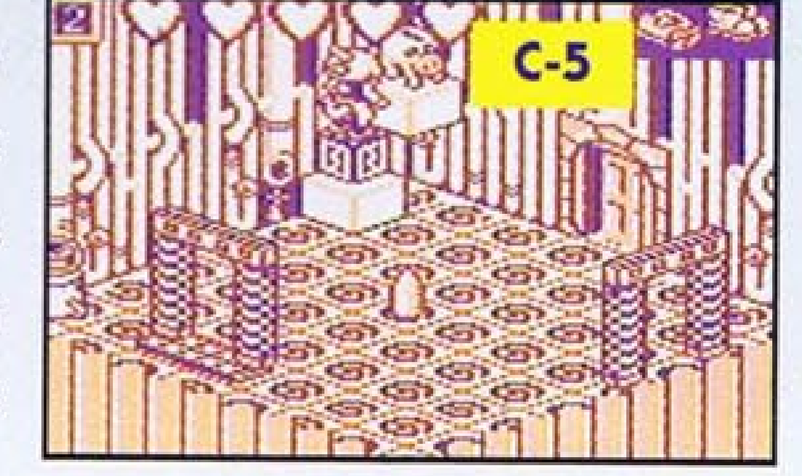
La siguiente estancia, la C-2, también es complicada; así que toma nota. Mueve la primera palanca y sube hasta alcanzar la plataforma de la izquierda. Desde ella, asciende a la plataforma que todavía hay más arriba. Cuando se dirija hacia ti **el pequeño robot, le esquivas** para que caiga sobre los bloques blancos del suelo. Luego, **le atraes** para que camine hacia la segunda palanca y la active, abriéndose, así, el paso a la siguiente sala. Posteriormente, os espera C-3, que no resulta muy complicada si realizáis **un giro en el aire** mientras saltáis hacia la ventana.

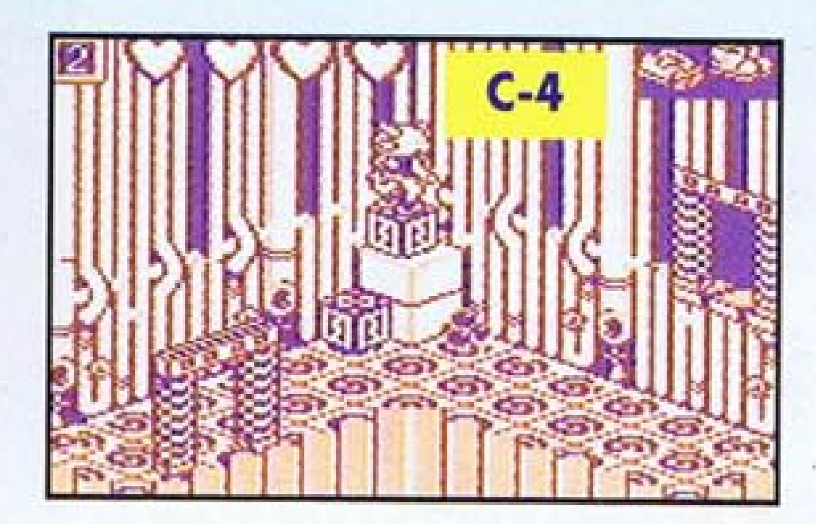
En la C-4, símplemente combinad adecuadamente la utilización de las bombas y la cartera, y salid con las bombas en vuestro poder, ya que resultarán necesarias para lograr **un nuevo lingote**, dos habitaciones más adelante. Para abrir **la hucha** en C-5, bastará con saltar sobre ella. Y..., por este mes esto es todo.







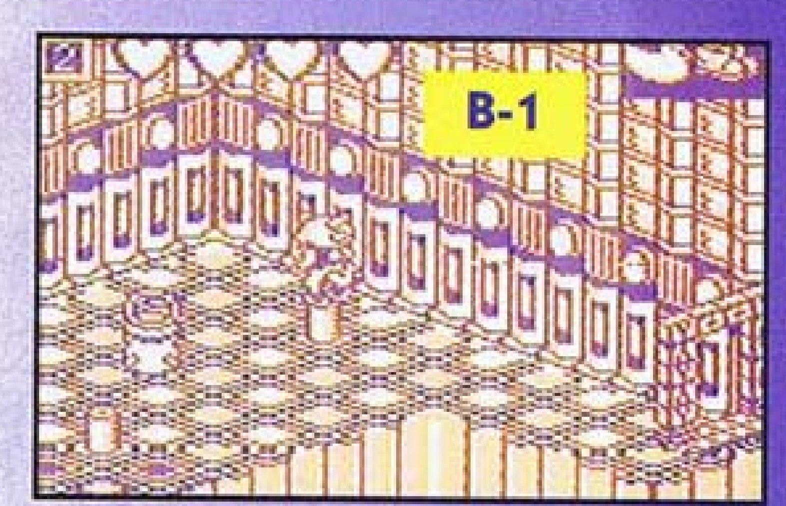




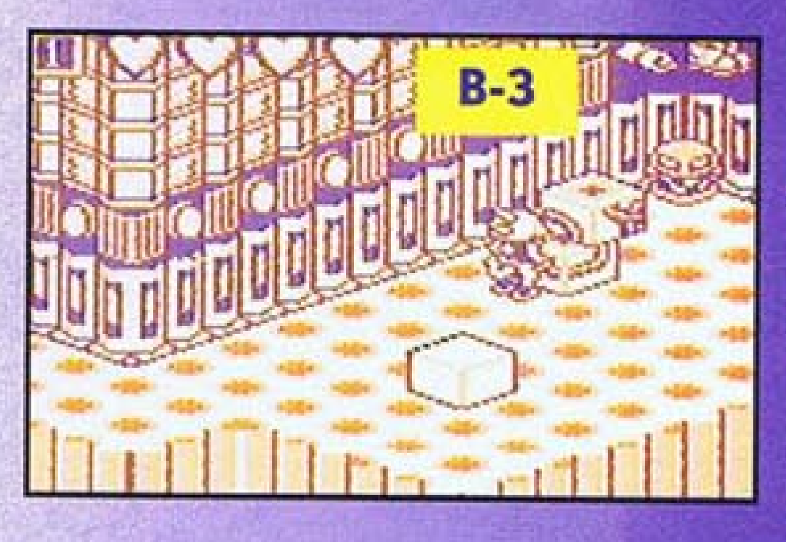
PUERTA B: Para evitar que el suelo te hiera cuando se pone **incandescente** en B-1, súbete a **los palos**. La siguiente habitación es B-2 y, en ella, tendrás que utilizar **el pato** para colocarte debajo del bloque central y, ya de pie, trasladarlo sobre tu cabeza hasta la escalera.

Busca y rompe todos los bloques que puedas porque, en uno de ellos, hay un nuevo lingote de **oro**; en este caso, en la habitación B-3 que aparece en pantalla. El siguiente problema está en B-4. Tendrás que colocar la caja sobre **la cabeza** de tu enemigo para lograr la salida. En B-5, debes colocar **la cama elástica** sobre el bloque y acercarlos a la ventana.

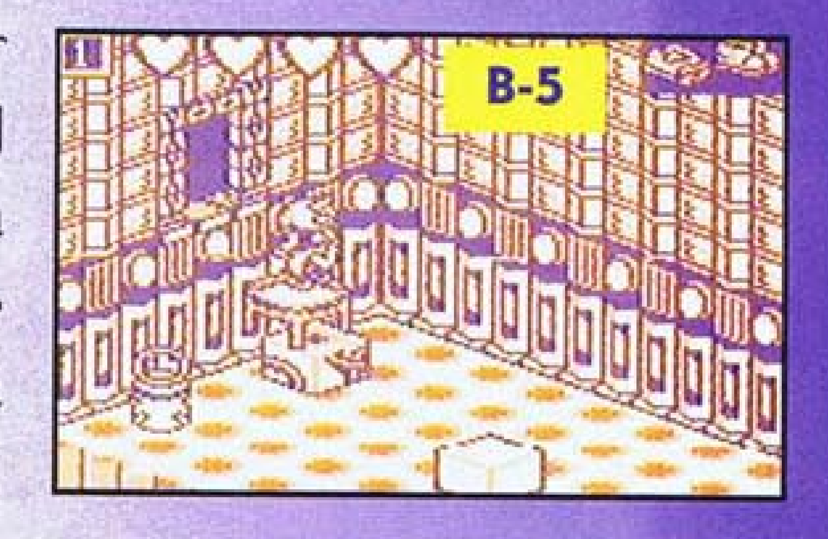
El objetivo final está en la habitación siguiente. Hay que colocar bien la caja en el centro de la fila de bloques **blancos**. Sólo queda la tercera puerta.











Hay gente QUE PARA PONERSE **AL DIA**

- ***Aprende*** a marchas forzadas pasos de baile de salón.
- ***Va*** al cine una vez al día para no perderse las "pelis" de moda.
- ***Repasa*** el abecedario para emparejarse a la generación X.
- ***Descubre*** quién es James Manson y qué pasó en Woodstock.

Y hay OTROS MUCHO ***MÁS LISTOS...***

Que completan su colección de Nintendo Acción haciéndose con todos los números atrasados.

¿Y cómo?

Llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (de 9,00 h. a 14,30 h., y de 16,00 h. a 18,30 h.) y te los enviaremos **por correo** para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos. Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y enviárnoslo por correo (no necesita sello).





PARA QUE LA ACCIÓN NO TE DESBORDE

Si eres un auténtico fanático de Nintendo y la acción te desborda, consigue estas tapas de NINTENDO ACCIÓN y podrás mantener bajo control tu revista favorita. ¡Porque ahora la acción SÍ tiene límites!

950 Ptas

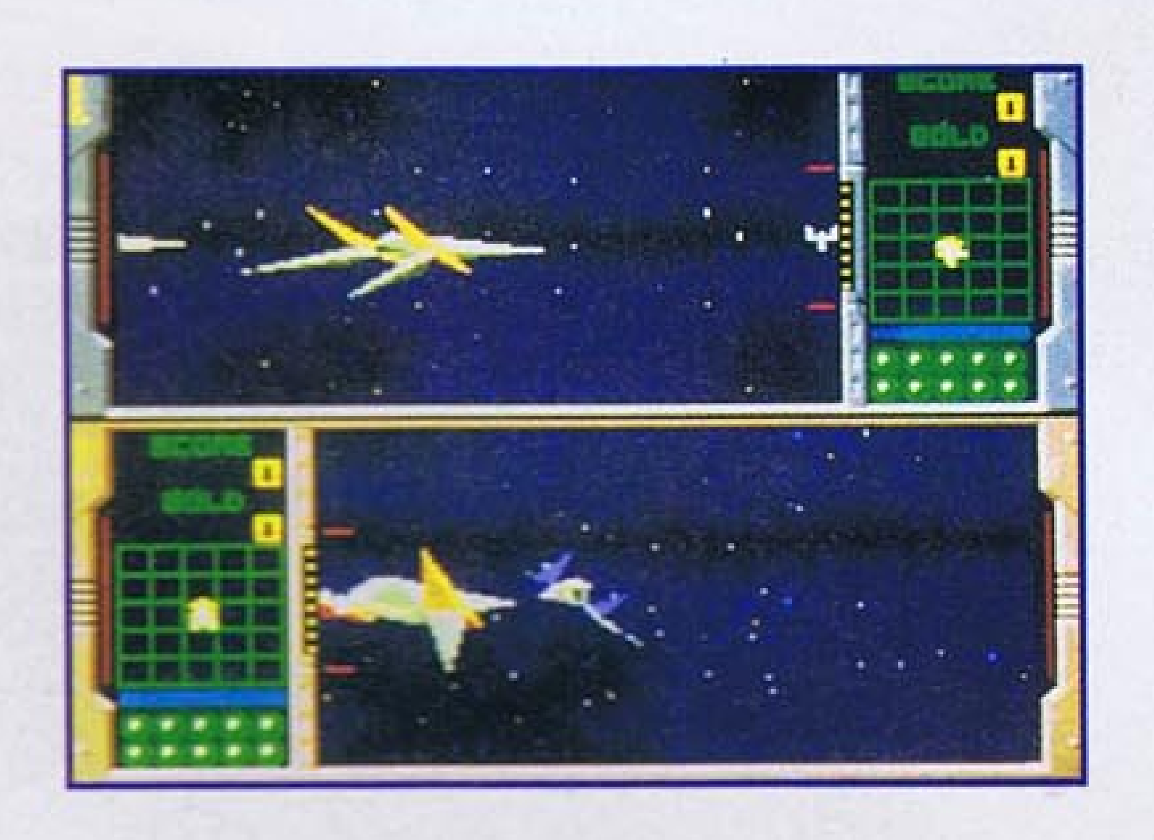
Pide tus tapas llamando al teléfono (91) 654 84 19 de 9 h. a 14,30 h. y de 16 h. a 18,30 h. o enviando el cupón que aparece en la solapa de la revista.

La fiesta Nin

Una vez que el 95 se ha asentado definitivamente en nuestros calendarios, ha llegado hora de alzar la mirada y ver lo que la Gran N nos tiene preparado para los próximos meses. En Nintendo Acción, hemos querido hacerlo por vosotros y lo que hemos descubierto nos hace concebir grandes esperanzas para el año en curso. Nos espera una nueva oleada de juegos tocados por la magia del chip FX2, presenciaremos la llegada de Donkey Kong Land y sus gráficos renderizados al Super Game Boy, y no faltaremos al desembarco de tres nuevos títulos con el simpático Kirby como protagonista. El 95 será un año para recordar.

Sigue el FX





Starwing 2

Fue el primer juego en emplear el **FX** hace ya un par de añitos y muchos nos habéis preguntado si **Nintendo** sería capaz de hacernos el feo de no ofrecer una continuación que aprovechase las posibilidades de la versión corregida y aumentada del **chip prodigioso** (léase **FX2**). Pues bien, no os preocupéis más. La intriga se desveló definitivamente en el pasado **CES de Las Vegas**, donde los afortunados asistentes tuvieron la oportunidad de acompañar a **Fox McCloud** y compañía en la segunda parte de sus aventuras.

Cuentan los que allí estuvieron y probaron el juego que **Starwing 2 mejorará**, si cabe, la calidad y textura de sus ya **clásicos gráficos poligonales**, y que **dejará atrás la linealidad** de su primer planteamiento para darnos **mayor autonomía**, tanto a la hora de elegir el orden de los niveles como a la hora de movernos por el interior de las fases.

Y como las ciencias adelantan que es una barbaridad, las mejoras también afectarán a las **naves** de los protagonistas, que podrán **cambiar su forma** a la manera de los famosos Transformers, y al propio planteamiento de las **partidas**, que ahora van a **incorporar** un modo dos jugadores **con split screen** de por medio.

Nintendo América ha afirmado que **Starwing 2** va a despegar al otro lado del Atlántico el próximo verano; así que, es de desear que no tarde mucho en convertir las Súper españolas en una especie de **Cabo Cañaveral** de la jugabilidad. Ya estamos esperando impacientes su llegada a nuestro país.





tendo en el 95

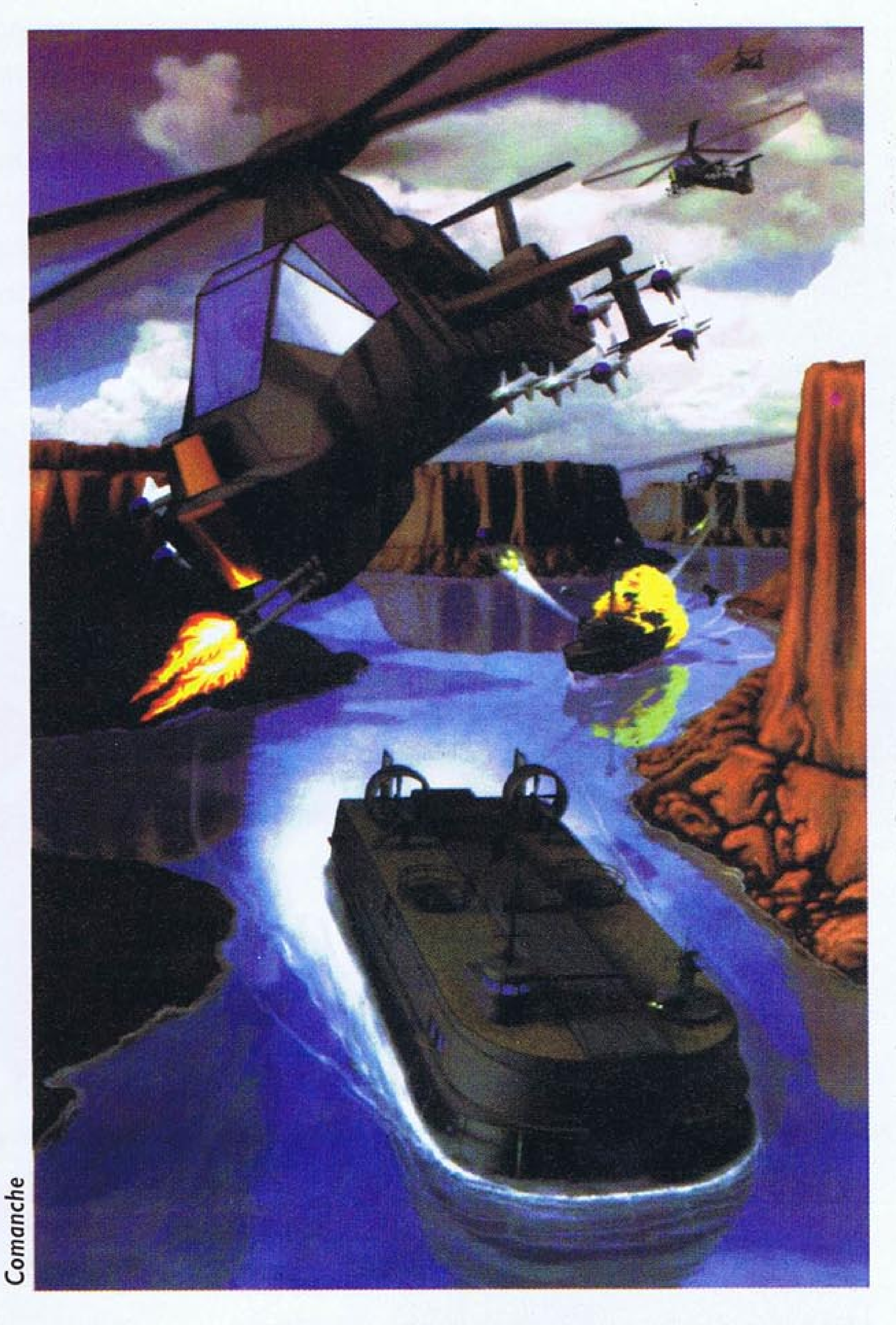
Comanche

Se llama **Comanche**, tiene su origen en un galardonado juego para PC y no va a ser el primer título que transite desde las pantallas de ordenador hasta los 16 bits de **Nintendo**, pero sí uno de los pocos que reciba el privilegiado toque del chip **Super FX**. El resultado será una sabrosa mezcla de **simulador y arcade** que pretende poneros a los mandos de un **helicóptero Comanche RAH-66** con el que volaréis en un entorno tridimensional a una velocidad de **veinte frames por segundo**, gracias a la ayuda del revolucionario chip de segunda generación y la tecnología, **VOXL**.

La textura del mapeado, el diseño de los enemigos e incluso la cabina de control de vuestro **"pájaro"** le pondrán realismo a un juego para el que la **Gran N** todavía guarda una última sorpresa: la gente de **Nova Logic**, programadora también de la versión para PC, ha ideado **treinta misiones totalmente nuevas** para que los usuarios de la Súper puedan disfrutar de una acción completamente distinta al original. Incluso hasta permitirá la participación de **dos jugadores a pantalla partida**.


Comanche


Comanche


Comanche


Comanche


Comanche

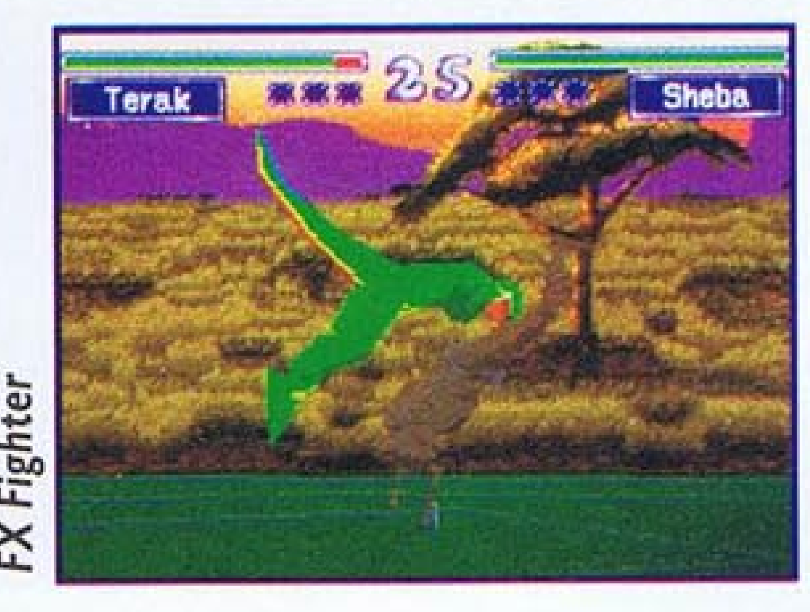
FX Fighter

¿La respuesta de **Nintendo** a **Virtua Fighter** de Saturn o **Toshinden** para Playstation? Hablamos de un juego de Súper y no queremos realizar comparaciones imposibles, pero eso no le restará méritos a **FX Fighter** (Fighting Polygon en Japón), un cartucho que va a explotar a fondo el **FX2** para incidir en la línea de **gráficos poligonales** y **cambios de perspectiva** hacia la que están evolucionando los juegos de lucha. Detrás del proyecto está **Argonaut**, que irá más allá en su larga relación con el chip (también se encargó de Starwing, Stunt Race y Vortex), poniéndonos en contacto con **trece caracteres de lo más variado**, desde mantis religiosas a cyborgs.

La acción será suave, con abundantes rotaciones y cambios de vista durante los combates, personajes de angulosa tridimensionalidad, y la posibilidad de terminar la pelea por la **vía rápida** expulsando **al enemigo del tatami**.



FX Fighter



FX Fighter

Donkey Kong Land: el sueño en Super Game Boy

El fenómeno **Donkey Kong** no cesará en el 95. Los primates nos mostrarán en **Donkey Kong Land** lo que es capaz de hacer una **Game Boy** cuando se aprovecha la tecnología más avanzada.

La idea de llevar a la portátil y al **Super Game Boy** las aventuras de **Donkey y Diddy** no es nueva: la gente de **Rare** comenzó a trabajar en ella casi al mismo tiempo que en **Donkey Kong Country**, pero el ritmo de trabajo exigido por **éste último retardó el progreso de Donkey Kong Land**. Ahora, ha llegado el turno de la pequeña de **Nintendo**.

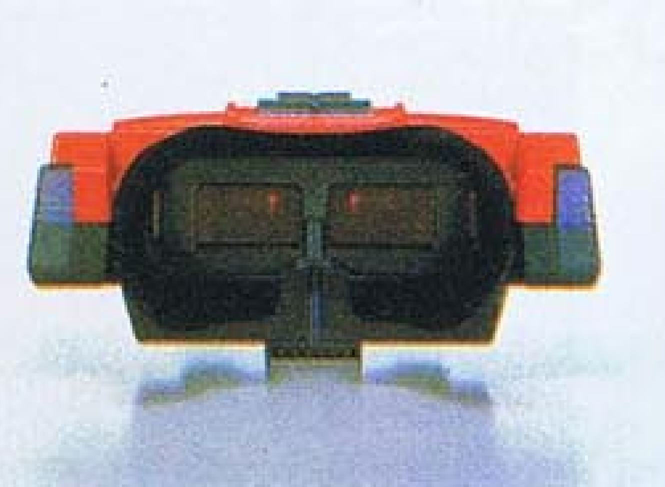
La duda inmediata es si la compañía británica será **capaz de reproducir con una paleta de cuatro colores** las texturas tridimensionales que proporcionó la técnica **ACM** (Advanced Computer Modelling) al juego de Súper. La respuesta vendrá de la mano de una cuidadosa **selección de los colores** y **la simplicación de los fondos** para que el modelado al detalle de los personajes no pierda frescura.

Pero **Donkey Kong Land** no quiere pasar a la historia como un mero "remake" de su hermano mayor, sino que aspira a salir del cascarón y mostrar al mundo que también sabe arreglárselas solo. ¿Cómo? Pues ni más ni menos que siendo **un juego diferente**, con **fases distintas a las de DKC** (un ejemplo: habrá un templo sumergido), teniendo, al menos, tantos niveles como él y **nuevos y variopintos personajes**, entre los que se incluirán **cerdos volantes, un carnero y tornados** sobre los que nuestros monos podrán desplazarse. El secreto para este despliegue de medios estará también en la **cuatricromía** que al **ocupar menos memoria** que los cientos de colores empleados en DKC dejará libre el espacio suficiente para aprovechar a fondo los **cuatro megas** de un juego que todavía no ha salido y ya mira con avidez los primeros puestos las listas.



Noticias de última hora





● El **Virtual Boy** sigue dando que hablar y que mirar. Al tiempo que nos llegan nuevas fotos de la máquina, **Nintendo** anuncia su salida en Estados Unidos para **el próximo verano**. Es de esperar que no tarde mucho en salir a la venta en nuestro país tras esa fecha. Asimismo, la **Gran N** ha pensado que, en vista de la mala calidad que ofrecen las imágenes de los juegos **VB** sobre el papel de las revistas, lo mejor es no darlas hasta que no se desarrolle un sistema que dé una idea más aproximada de **su aspecto real**.

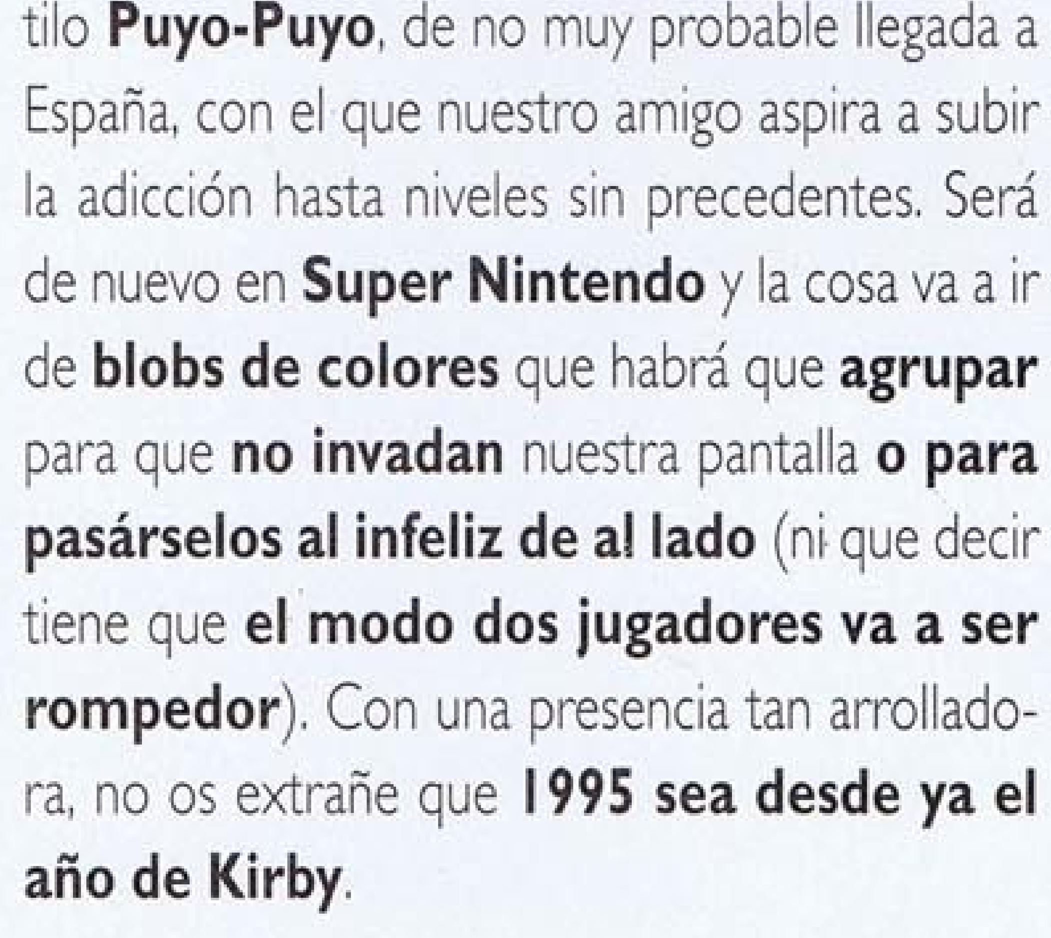


El año de Kirby: el glotón quiere comérselo todo

No aparece en el calendario chino, pero definitivamente existe. O mejor dicho, va a existir, porque sus consecuencias no son visibles de momento. Nos referimos al año de **Kirby**, el año en que **el glotón** personaje va a subir a lo más alto del "star system" de **Nintendo**. Es lógico porque no todos los protagonistas de videojuego pueden poner en el mercado **tres cartuchos** con su figura en la carátula. Desde luego, Kirby se atreve con eso y mucho más.

Primero se va a buscar un empleo temporal como **pelota** de **golf** en **Kirby's Dream Course** (también conocido como Kirby's Tee Shot), un curioso minigolf en el que la **habilidad** para efectuar los golpes se **combinará** con la elección de la **estrategia** para llevar la "particular" bola hasta el hoyo. Individualmente o a dos jugadores, con el par del hoyo prefijado o compitiendo contra un amigo, el juego representará **un giro radical** en su carrera.

Pero como nuestro amigo **está con ganas**, también ha decidido acabar la obra que comenzó en su día en la portátil. Enmarcado por el Super Game Boy, vendrá **Kirby's Dream Land 2**, un juego cortado por el mismo patrón de la primera parte, pero que **proporcionará a Kirby nuevos ataques, áreas escondidas y** la protección de **tres amigos: Rick** la ardilla, **Kine** el pez y **Coo** el buho.



Y no va a acabar ahí la cosa, porque el trío de ases que **Kirby** nos tiene preparado se completará con **Kirby's Avalanche**, un cartucho estilo **Puyo-Puyo**, de no muy probable llegada a España, con el que nuestro amigo aspira a subir la adicción hasta niveles sin precedentes. Será de nuevo en **Super Nintendo** y la cosa va a ir de **blobs de colores** que habrá que **agrupar** para que **no invadan** nuestra pantalla **o para pasárselos al infeliz de al lado** (ni que decir tiene que **el modo dos jugadores va a ser rompedor**). Con una presencia tan arrolladora, no os extrañe que **1995 sea desde ya el año de Kirby**.

Kirby's Avalanche





Kirby's Dream Course



Kirby's Dream Course

Kirby's Dream Course

• **Agarraos a la silla** porque lo que vais a leer es un auténtico **bombazo**: fuentes de **Nintendo España** nos acaban de confirmar que **Mortal Kombat III**, la secuela del juego de lucha más bestial de la historia, paseará sus pixel y todo lo que pueda salir de la calenturienta imaginación de sus creadores **únicamente** en las pantallas de **Super Nintendo y Ultra 64**. Los usuarios **Nintendo** podéis sentiros orgullosos y presumir desde ya de tan fantástica exclusiva.

• **Donkey Kong** sigue dando que hablar. Primero una curiosidad: ¿sabíais que todo empezó cuando **Rare** enseñó a **Nintendo** las imágenes renderizadas de dos boxeadores peleando? En la **Gran N**, quedaron tan **impresionados** que decidieron aplicar esa tecnología a sus monos favoritos. Por cierto, se habla de que la segunda parte de **Donkey Kong Country** está ya en marcha. Pero no se sabe todavía si DKC2 será un juego para **Súper** o para la esperada **Ultra**.

• Y una de **Ultra** para terminar: **Nintendo y Spectrum Holobyte** han anunciado la firma de un **acuerdo** por el que la compañía norteamericana desarrollará **Top Gun en exclusiva** para la esperada máquina de 64 bits. El juego estará basado en la famosa película de la Paramount, e incluirá **nuevos personajes** y **nuevos niveles de acción**. Su salida al mercado se anuncia paralelamente a la de la Ultra en Norteamérica **el próximo otoño**.

STREET FIGHTER II

El último grito Anime en Japón llega a las páginas de Mangamanía en rigurosa exclusiva. La cinta de Street Fighter II The Movie ha pasado ya por los vídeos de media redacción y los comentarios han sido unánimes. Fantástica adaptación del clásico de Capcom. Vamos a verlo.

Street Fighter II: The Animated Movie

Los japoneses son los **reyes indiscutibles del marketing**. Su capacidad para sacar provecho comercial del éxito de un producto es casi mítica; son los mejores en lo que a promoción se refiere y, como tales, han depurado y perfeccionado montones de canales de promoción. Pero no pasa casi nunca que uno de esos productos de éxito utilice todos esos medios y se invente nuevos. Ese es el caso de Street Fighter II. Pero, en espera de ver la película de imagen real de Steven de Souza, protagonizada por Jean-Claude Van Damme, el mejor producto derivado sobre el tema es **Street Fighter II, The Animated Film**. La película se **estrenó el pasado julio en las salas de cine del Japón y se convirtió inmediatamente en un éxito indiscutible**.

El argumento es bastante sencillo. **Bison está dispuesto a acabar con los street fighters que no estén de su lado**. De momento, **Sagat, Balrog y Vega le apoyan**, y le ayudarán a llevar a cabo sus planes, pero su colaborador más valioso es **Ken**, al que ha lavado el cerebro para que **elimine a Ryu**. El gobierno no está dispuesto a dejar a Bison actuar impunemente y encarga a **Chun-Li la misión de reclutar a varios combatientes** para eliminar la amenaza del Señor de Shad. En la película encontraremos a los personajes de siempre, más los últimos incorporados al juego, como **Cammy, T. Hawk, Dee Jay y Fei Long**.

El director es **Gisaburo Sugii y los diseños de personajes corren a cargo de Shuko Murase** (colaborador habitual de la revista Newtype). Esta es la base de un equipo creativo que ha conseguido una película muy espectacular, con un **ritmo intenso y una fluctuación constante de personajes**. Los movimientos y los efectos de sonido son muy realistas, escapando de la espectacularidad resultona habitual en este tipo de productos. Y la adaptación de los personajes a los dibujos animados es perfecta, quizá, la mejor opción posible, conservando el look original del juego, pero estilizando las figuras y haciéndolas más creíbles, más adultas. Una película para saborear con calma.



LOS FILMS

Algunos lanzamientos manga del mes

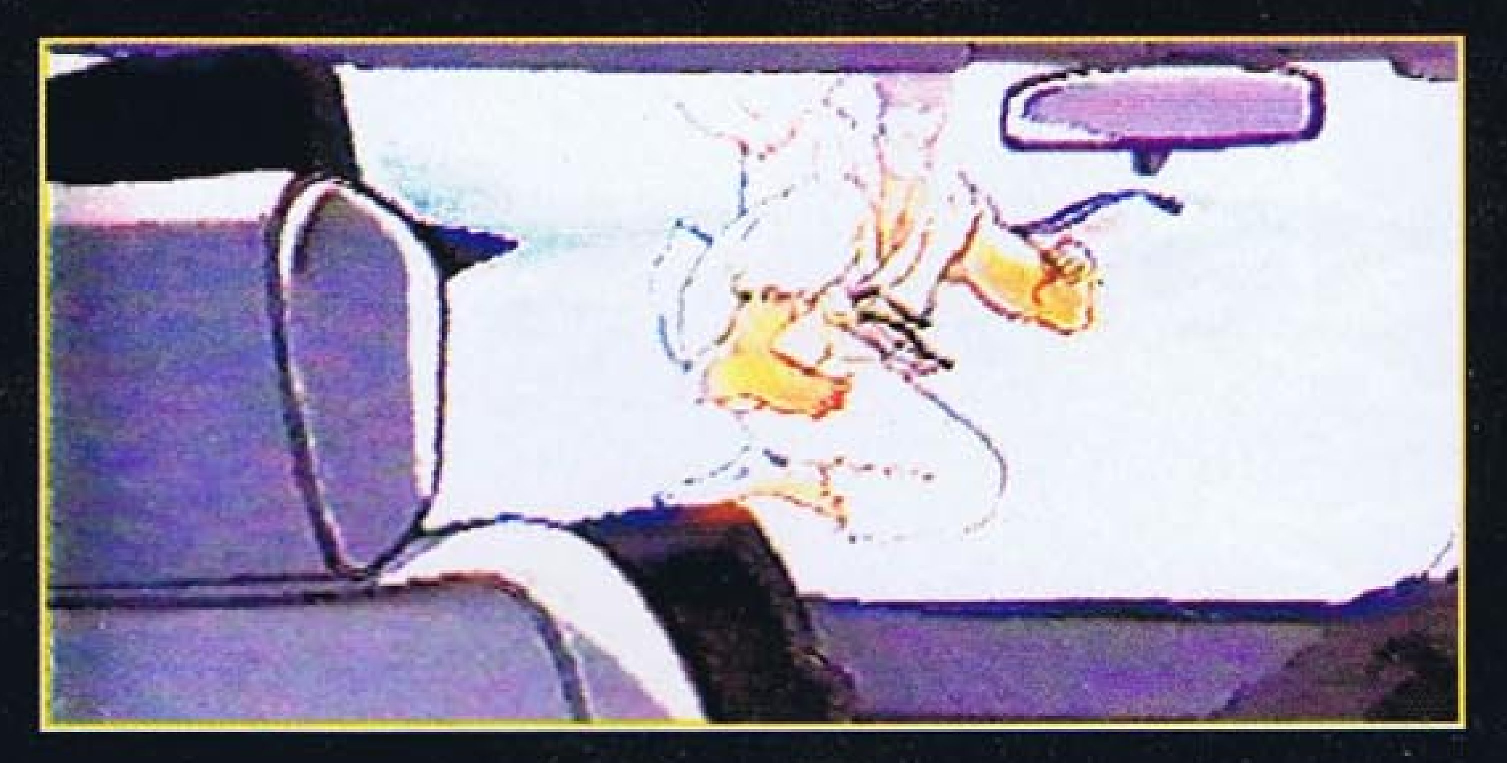
El mercado español crece sin descanso, y la introducción en el panorama de **Cartoonia** ha multiplicado los títulos que aparecen mensualmente en los quioscos, tiendas o videoclubs. En enero, Cartoonia, como ya comentamos el mes pasado, sacó tres cintas: La primera de **City Hunter, Gigolo**, una cinta erótica subidilla de tono y **Arion**, una cinta de tintes mitológicos firmada por el autor de Venus Wars. Para febrero están previstas **Grey**, la adaptación al anime del manga homónimo de Yoshihisha Tagami, **City Hunter,** la segunda entrega y **Heroes in the Galaxy**, una space ópera dedicada a las chicas a las que les gustan los héroes "principescos".


Arion


City Hunter


Gigolo





Muy Manga

• El gran **terremoto de Kobe**, que tan desastroso ha resultado en otros aspectos de la vida en Japón, apenas ha afectado la producción de manga. Eso sí, el autor más conocido afincado en esta zona, el popular **Masamune Shirow**, autor entre otras de las series Orion, Black Magic y Appleseed, **ha perdido su casa y su estudio**. Por suerte, tanto el autor como sus valiosos originales (entre ellos la continuación de Appleseed) se encuentran a salvo, ya que no se encontraban en el edificio en el momento en el que este se derrumbó.

• Entretanto, prosiguen en el país del Sol Naciente los estrenos y las novedades. La **popular revista de anime Newtype**, en la que se publica el **Dark Angel de Kia Asamiya**, celebra en febrero su décimo aniversario; y durante los meses de marzo y abril habrá interesantes novedades en este campo: **una serie de televisión fantástica llamada Zenki**, una nueva película de la serie ambientada en el baloncesto **Slam Dunk** y, ¡atención!, también una **nueva película de Dragon Ball**, en la que se rumorea que, tal como sucede en la serie televisiva con Trunks y Son Goten, **Son Gokuh y Vegeta podrían fusionarse para combatir con un nuevo e impresionante enemigo**.

• Además, los fans de los saiyanos pueden recrearse con dos productos muy especiales y también muy diferentes, los dos de **Camaleón Ediciones**: por un lado, la **divertida parodia Dragon Fall**, que presenta la mejor versión jamás contada de la saga de Cell, o por lo menos la más divertida, que ha resultado un gran éxito. Y por otro, un libro sobre el autor favorito de todos, **Akira Toriyama**, que contiene un examen en profundidad sobre su dilatada carrera, más allá de Dragon Ball, e incluye un apetitoso diccionario con todos los personajes aparecidos en la serie. **Imprescindible para viciosos**.

• Mientras **Planeta-DeAgostini** sigue con la cuenta atrás para el lanzamiento de su **Shonen Mangazine**, y presenta novedades muy esperadas como el **Bastard! de Kazushi Hagiwara** y la continuación de Battle Angel Alita y de Ranma 1/2, **Camaleón** también sale al paso de las revistas de manga presentando **Ryu, la primera revista de manga local creada en España**, que sin duda dará una perspectiva nueva al mundo del cómic en nuestro país.

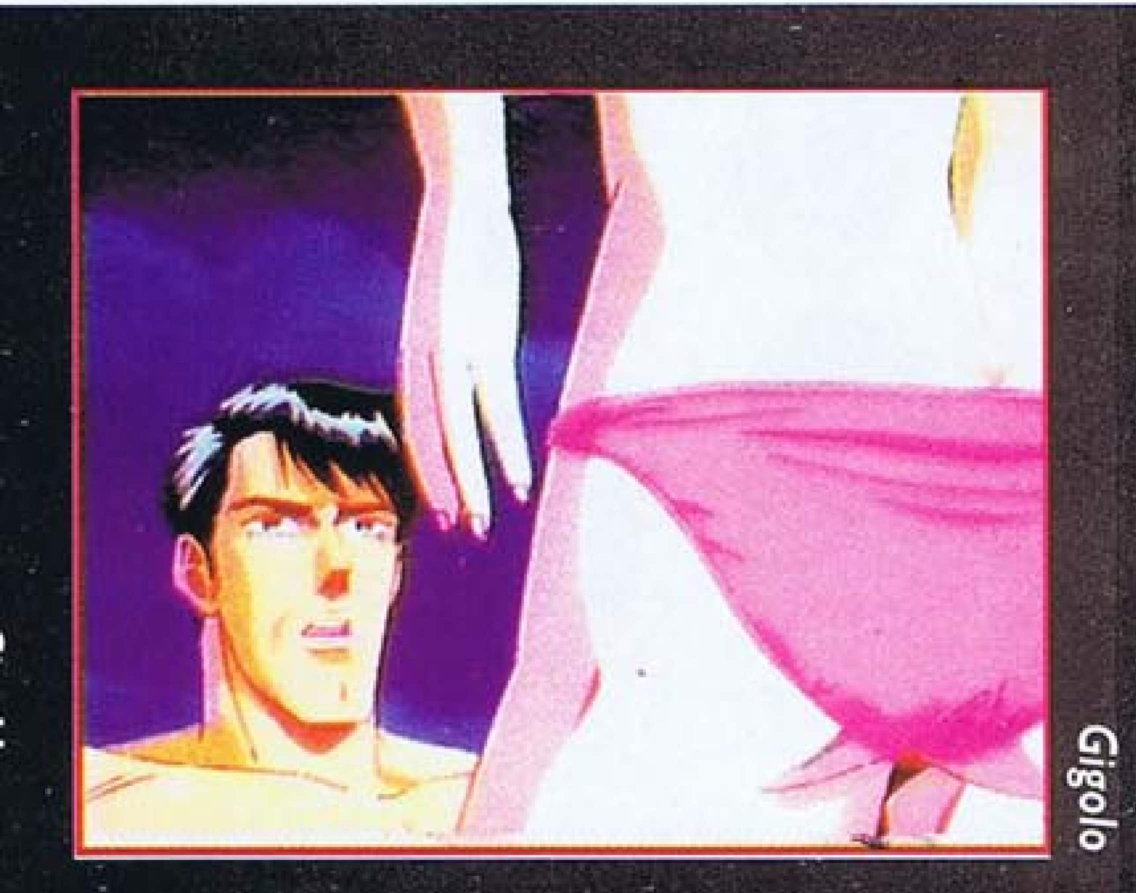
Ya veis, un montón de novedades para los aficionados, cuando aún faltan varios meses para la avalancha que se prepara para el Salón del Cómic.

Por su parte, **Manga video** ya ha puesto en la calle la magnífica **«Mi vecino Totoro»** de Hayao Miyazaki además de **Monster City**, una cinta para amantes de los bichejos varios. El mes que viene más novedades.


Arion



City Hunter


Gigolo

De película de culto a mágico videojuego

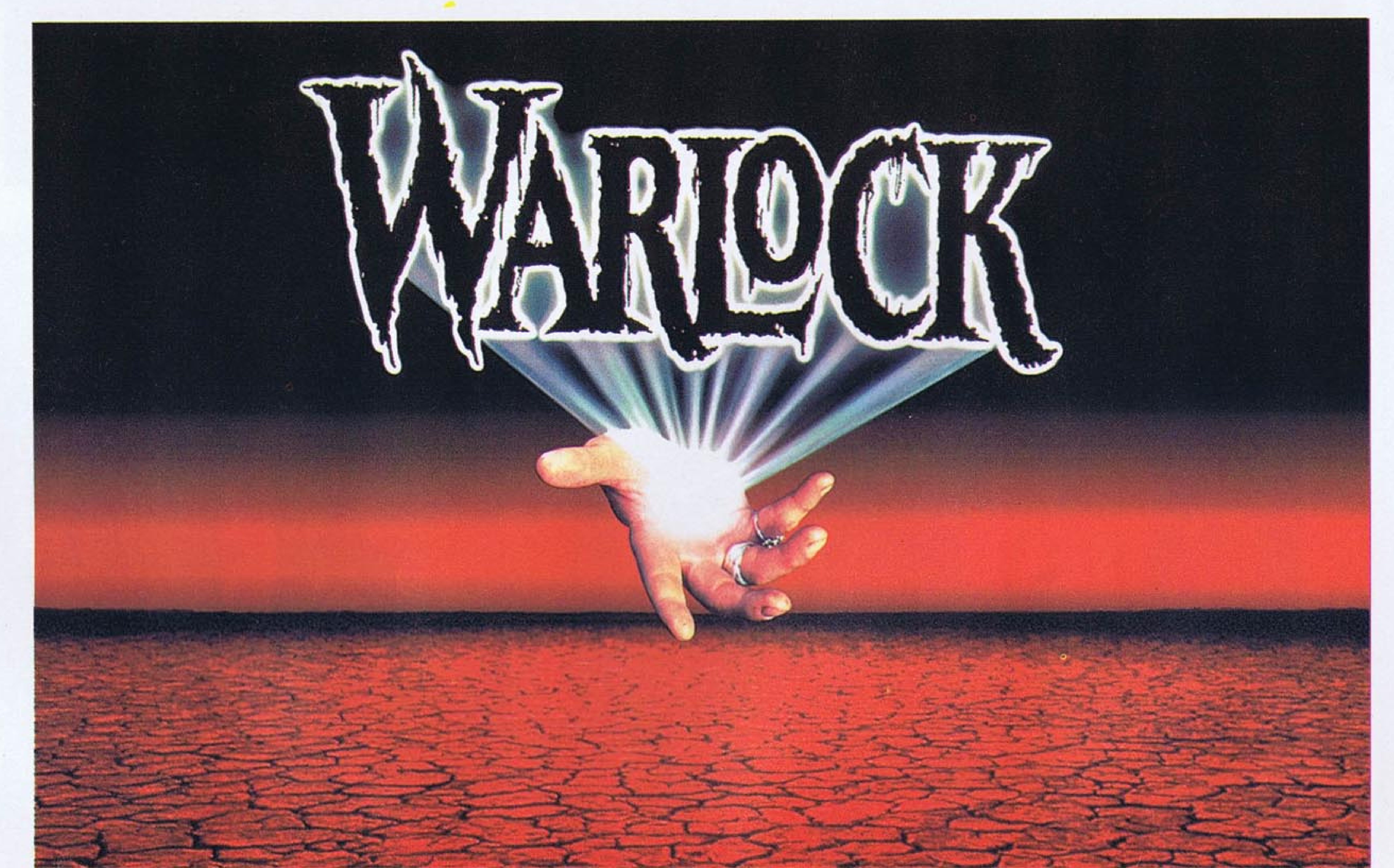
Acclaim pretende hechizar a la Super con Warlock

La magia, la brujería y todo lo relacionado con el mundo esotérico ha acompañado al ser humano desde el inicio de los tiempos. Como no podía ser de otro modo este tema ha sido protagonista de infinidad de libros, películas, investigaciones y de un tiempo a esta parte también de videojuegos. En este sentido el último en llegar a nuestras manos ha sido Warlock, una criatura a la que Acclaim ha dado vida.

A los más aficionados al mundo del cine este nombre ya les resultará familiar porque hace ya algunos años apareció una película con este mismo nombre. Por aquel entonces se la consideró película de culto, ya que **atrajo de manera casi exclusiva a un público amante de la brujería**, mientras que para el resto pasó más o menos inadvertida. Otro tanto de lo mismo ocurrió con la segunda parte, que impactó menos si cabe que la primera.

Sin embargo, en **Acclaim no se olvidaron de ella y han decidido que 1995 sea el año de su resurgimiento** aunque la resurrección vaya para el mundo de los videojuegos. **El argumento del cartucho sigue sólo de lejos el de la película y ambos coinciden casi únicamente en que el malo malísimo es Warlock**.

En la aventura creada para los 16 bits se os encargará básicamente **reunir seis piedras mágicas** que se encuentran muy alejadas entre sí tanto en el espacio como en el tiempo antes de que lo haga Warlock, ya que de ser

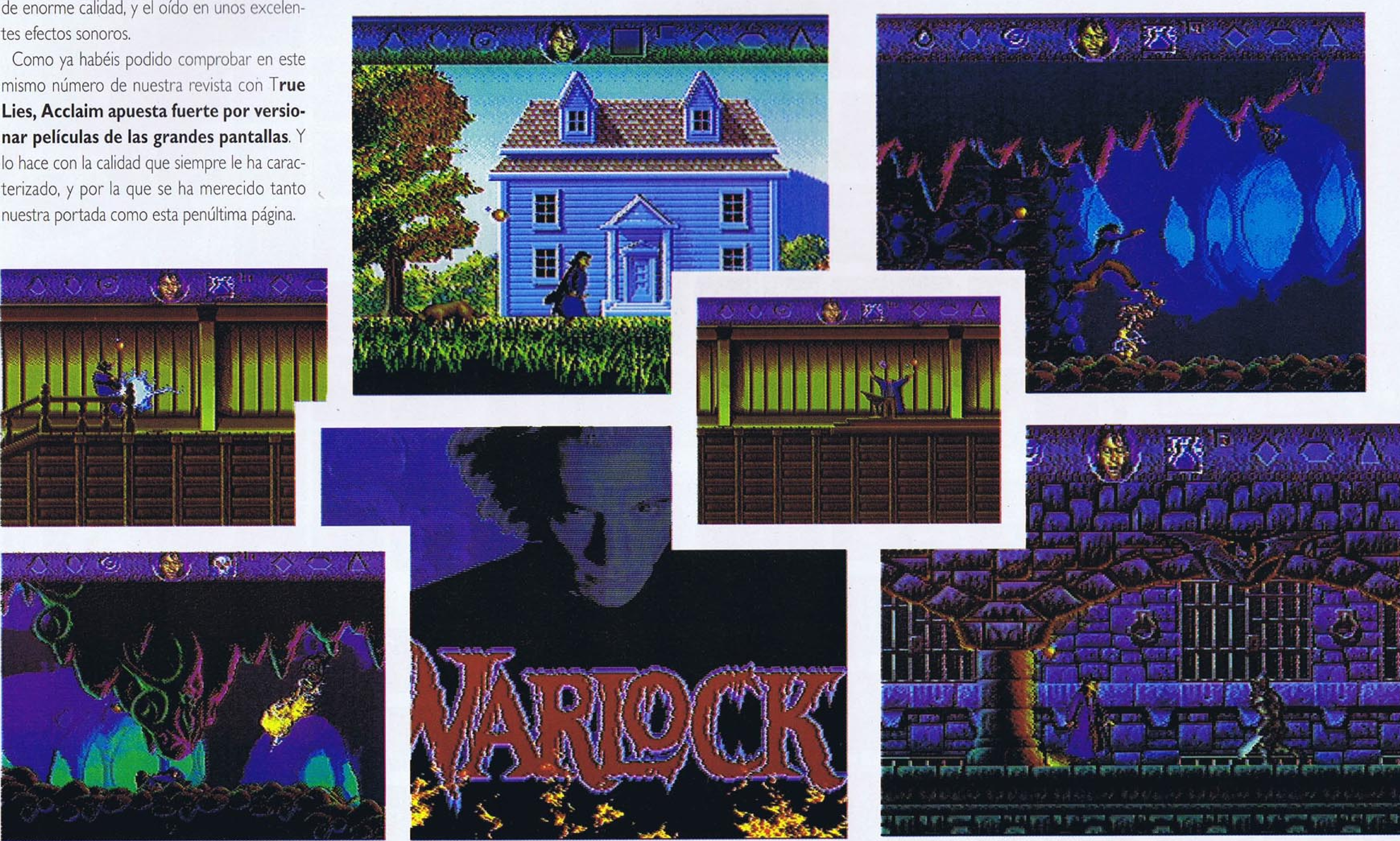


Warlock llega a los 16 bits de Nintendo con unos años de retraso respecto al que fuera su homónimo en las grandes pantallas de cine, y que se estrenara allá por los primeros años de la década actual. Entonces fue considerada como película de culto entre los fanáticos de la serie B. Ahora Acclaim pretende que se le rinda pleitesía en el universo de las consolas Nintendo.

así la tierra quedaría sumida en la más profunda oscuridad.

Los protagonistas, es decir vosotros, deberéis buscar las piedras por los más insospechados lugares a base de hechizos y magias, pero para que tan ardua búsqueda os resulte más entretenida podréis recrear la vista en unos gráficos de enorme calidad, y el oído en unos excelentes efectos sonoros.

Como ya habéis podido comprobar en este mismo número de nuestra revista con **True Lies, Acclaim apuesta fuerte por versionar películas de las grandes pantallas**. Y lo hace con la calidad que siempre le ha caracterizado, y por la que se ha merecido tanto nuestra portada como esta penúltima página.





CENTRO MAIL
Estos son tus centros Mail
ALICANTE
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
MADRID
MADRID
Coslada MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
Tres Cantos MADRID
Fuengirola MALAGA
Palma de Mallorca
MURCIA
PAMPLONA
SALAMANCA
SEVILLA
Sta Cruz de TENERIFE
VALENCIA
VIGO
ZARAGOZA
ZARAGOZA
Centros Mail en España
¡Haz tu pedido por teléfono!
902 17 18 19
Nuevo Teléfono
MAIL VxC
VENTA POR CORREO
NOVEDADES SUPER NINTENDO
DESCUENTO 500 Ptas.
ANIMANIACS - 12700
ASTERIX - 9490
BATMAN & ROBIN - 12990
BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890
BIKER MICE FROM MARS - 11800
CANNON FODDER - CONS
CLAYFIGHTER 2 - CONS
CLAYMATES - 9890
DONKEY KONG COUNTRY - 11990
DOUBLE DRAGON V - 11990
EARTH WORM JIM - 12990
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
FIFA SOCCER - 11990
HEBEREKE'S POPOON - 11990
HURRICANES - 10990
INDIANA JONES - 12990
INT. SUPERSTAR SOCCER - 11900
JURASSIC PARK 2 - 11990
KICK OFF 3 - 12990
LEMMINGS 2 - 12990
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X - 9990
MICKEY MANIA - 12990
MORTAL KOMBAT II - 11990
NBA 95 - 12990
NIGEL MANSELL'S - 8990
PIT FALL - 12990
RAINBOW BELL - 9890
REY LEON - 12990
RISE OF THE ROBOTS - 10990
SAILOR MOON - 11990
SAMURAI SHOWDOWN - 12990
SECRET OF MANA - 11990
SLAMMASTERS - 12990
SMASH TENNIS - 10990
SPARKSTER - 11350
STREET RACER - 11990
STUNT RACE - 11990
SUPER BOMBERMAN 2 - 11990
SUPER METROID - 10990
SUPER PINBALL - 9990
SUPER RETURN OF JEDI - 12990
SUPER STREET FIGHTER II - 12990
TURTLES TOURNAMENT - 12990
WOLVERINE - 9990
SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHIKEN - 4990
ANOTHER WORLD - 3995
ART OF FIGHTING - 5490
BATTLETOADS - 3995
BOB - 2990
BUBSY - 3995
CLAYFIGHTER - 5490
COOL WORLD - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
DRACULA - 2990
EQUINOX - 5990
F-ZERO - 3995
FLASHBACK - 5990
G. FOREMAN - 5490
GODS - 5490
GOOF TROOP - 3995
JAMES BOND JR. - 2990
JOHN MADDEN 93 - 2990
JURASSIC PARK - 4990
KEVIN KEEGAN - 4990
MECH WARRIOR - 4990
MICKEY MOUSE - 3995
MORTAL COMBAT - 5490
PAC ATTACK - 3995
PILOTWINGS - 3995
PLOK - 3995
PRINCE OF PERSIA - 3995
PUSH OVER - 3995
ROBOCOP 3 - 5490
R-TYPE III - 4990
STAR WARS - 3995
SPACE ACE - 4990
STARWING - 4995
STREET FIGHTER 2 - 3995
STREET FIGHTER 2 TURBO - 4995
SUPER BATLETANK - 4990
SUPER BOMBERMAN - 4990
SUPER GHOULS'N GHOSTS - 3995
SUPER JAMES POND - 5490
SUPER KICK OFF - 2990
SUPER MARIO KART - 4995
SUPER MARIO WORLD - 3995
SUPER R-TYPE - 3995
SUPER STRIKE GUNNER - 5490
SUPER SWIV - 2990
SUPER TURRICAN - 4990
SYVALION - 5490
TEST DRIVE II - 4990
TIME TRAX - 3990
TINY TOONS - 5490
TRODDLERS - 4990
TROLL - 2990
TURN & BURN - 5990
VIRTUAL SOCCER - 4990
WARPSPEED - 4990
WING COMMANDER 2 - 5490
WORLD CUP USA 94 - 4990
W. LEAGUE BASKETBALL - 4990
YOUNG MERLIN - 4990
ZOMBIES - 5490
ZOOL - 3990
OFERTAS GAME BOY
ALIEN 3
MYSTIC QUEST
SUPER MARIOLAND II
TOP RANKING TENNIS
P.V.P. - 2495
P.V.P. - 2495
P.V.P. - 2495
P.V.P. - 2495
ADV. OF STAR SAVER 1995
BATTLETOADS 2 1995
BOULDER DASH 1495
CLIFFHANGER 2490
COOL WORLD 1995
DARKWING DUCK 1995
DR. MARIO 1995
DUCK TALES 1995
EL IMPERIO CONTRAATACA 1995
FERRARI GP 1995
KUNG FU MASTER 1495
LEMMINGS 1995
MARIO & YOSHI 1995
MC DONALD LAND 1995
MICKEY'S DANGEROUS CHASE 1995
MUHAMMAD ALI BOXING 2490
NAVY SEALS 2990
PARASOL STARS 1995
PIMBALL REVENGE GATOR 1495
PRINCE VALIANT 2990
R-TYPE 1995
SPANKY'S QUEST 1995
STAR TREK: NEXT GEN 2490
STAR WARS 2495
SUPER JAMES POND 2490
SUPER MARIOLAND 2495
TERMINATOR 2 1995
TETRIS 3990
TIP OFF 1995
UNIVERSAL SOLDIER 2990
DESCUENTO 300 Ptas.
ALADDIN - 5990
ASTERIX - 5490
BATMAN (Animated Series) - 5490
BATTLETOADS & D. DRAGON - 5490
CHOPLIFTER III - 5490
DESERT STRIKE - 5990
DONKEY KONG - 5990
DUCK TALES 2 - 5990
EL LIBRO DE LA SELVA - 5990
INDY - 5990
JIMMY CONNOR'S - 5490
JURASSIC PARK 2 - 5490
KIRBY'S PINBALL LAND - 5490
LOS PITUFOS - 5490
MEGAMAN III - 4490
METROID II - 4490
MICROMACHINES - 6490
MORTAL KOMBAT II - 5990
NBA JAM - 6490
POP & TWINBEE - 5490
PAGEMASTER - 5490
PROBOTECTOR 2 - 5690
REY LEON - CONS
SOCCER - 5490
SUPER MARIO LAND II - 5990
SUPER SPACE INVADERS - 4990
TETRIS 2 - 5990
TINY TOONS II - 5490
TINY TOONS ALL STAR - 5900
TURTLES III - 5490
WARIO BLAST - 5490
ZELDA - 5990
Nintendo
ALADDIN
KICK OFF
PVP - 6490
PVP - 4990
AIR FORTRESS 4990
CRASH DUMMIES 6490
CHIP & DALE 7490
KIRBY'S ADVENTURE 7490
LIFE FORCE 1995
LOS PITUFOS 6490
MEGAMAN 3 7490
MEGAMAN 4 7490
PRO WRESTLING 2995
PUNCH OUT 1995
RAINBOW ISLANDS 4990
SANKE RATTLE'N ROLL 1995
SUPER TURRICAN 2990
THE LEGEND OF ZELDA 4995
ZELDA II 4995
CONSOLAS
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
¡SUPER OFERTA! 14.990
GAMEBOY
CONSOLA GAME BOY 6.990
+ ZELDA 9.990
SUPER GAMEBOY 9.990
PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
NINTENDO ACCION
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
NO OLVIDES EL DESCUENTO
TOTAL
ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREMBOLSO
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 300
GASTOS ENVIO
TOTAL

super promoción de cartuchos



~~10.490~~ 3.999*



~~7.490~~ 3.999*



~~7.990~~ 3.999*



~~12.490~~ 3.999*



3.999* ~~9.490~~



3.999* ~~9.990~~



~~9.990~~ 3.999*



~~7.490~~ 3.999*



3.999* ~~7.490~~



3.999* ~~7.490~~



~~9.990~~ 3.999*





3.999* ~~9.990~~





3.999* ~~10.990~~



~~12.990~~ 3.999*



3.999* ~~9.990~~



3.999* ~~7.490~~



3.999* ~~10.490~~



4.999* ~~9.990~~



4.999* ~~12.990~~



3.999* ~~7.490~~



*P.V.P. RECOMENDADO - I.V.A. INCLUIDO

Club Nintendo **¡El Club Nintendo responde!** Para cualquier consulta o información sobre dónde conseguir estos títulos llama al Club Nintendo (91) 319 22 44

Nintendo
Nintendo España, S.A.
Fin Promoción: Julio 1995